ROMAN ALBUM
980yen



映画「ストリートファイターII」

華麗なる春麗の世界

MAGNIFICENT WORLD OF Chun-Li

ANIMATION
- 大島康弘描き下ろしセルアート
- 宣伝用セル画完全収録
- 春麗名場面集
- メインスタッフイラストエッセイ
- 杉井ギサブロー監督インタビュー
- 春麗設定・原画集

GOODS
- 春麗グッズコレクション

FIGURE
- フィギュア・ガレージキット紹介

LIVE PICTURE
- 藤谷美紀インタビュー
- 篠原涼子インタビュー
- 水野美紀・春麗CMグラビア
- 宮前真紀・イメージCDグラビア
- 春麗コスプレコレクション

GAME
- カプコン・春麗イラストギャラリー
- ゲーム世界の春麗
- 「ストII」から「スパIIX」まで、春麗の必殺技のすべて
- 春麗キイワード事典

COMIX
- コミックス界の春麗
- 海外版コミックス


Chun-Li(CHINA)
Guile(AMERICA)
Ken(AMERICA)
Ryu(JAPAN)
Fei-Long(HONG KONG)
Dhalsim(INDIA)
E.Honda(JAPAN)
T.Hawk(MEXICO)
STREET FIGHTER II
MOVIE
ALL CHARACTERS
Vega(SHADOWLOW)
Dee Jay(JAMAICA)
M.Bison(AMERICA)
Balrog(SPAIN)
Cammy(ENGLAND)
Blanka(BRAZIL)
Zangief(SOVIET UNION)
Sagat(THAILAND)

MAGNIFICENT WORLD OF Chun-Li

ANIMATION

GOODS

FIGURE

LIVE PICTURE

GAME

COMIX



MAGNIFICENT WORLD OF Chun-Li

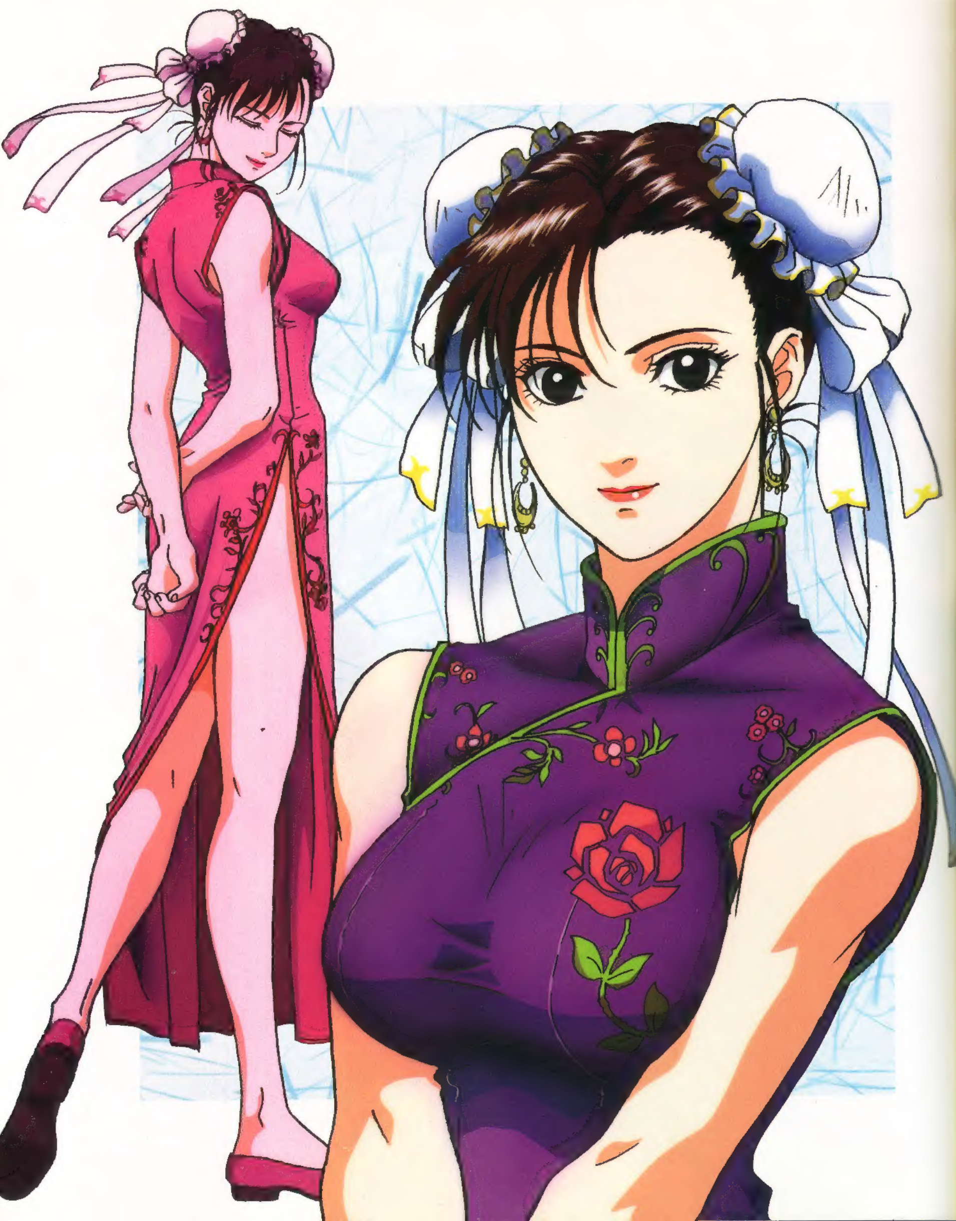
華麗なる春麗の世界


Illustrated by Yasuhiro Ohsima



Illustrated by ***Yasuhiro Ohsima***






Illustrated by Yasuhiro Ohsima



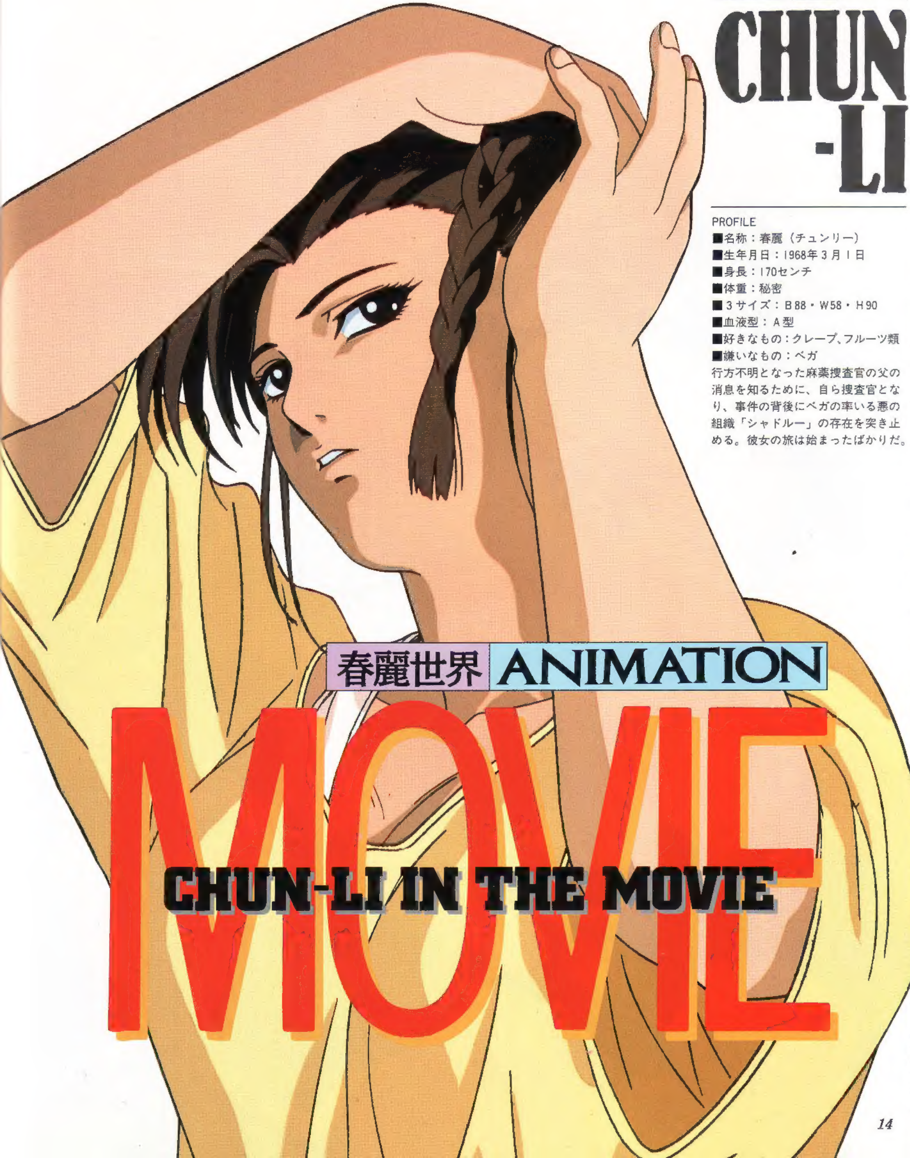
中国代表

CHUN-LI

PROFILE

■名称：春麗（チュンリー）
■生年月日：1968年３月１日
■身長：170センチ
■体重：秘密
■３サイズ：B88・W58・H90
■血液型：A型
■好きなもの：クレープ、フルーツ類
■嫌いなもの：ベガ

行方不明となった麻薬捜査官の父の消息を知るために、自ら捜査官となり、事件の背後にベガの率いる悪の組織「シャドルー」の存在を突き止める。彼女の旅は始まったばかりだ。



春麗世界 ANIMATION MOVIE

CHUN-LI IN THE MOVIE



CHUN-LI IN THE MOVIE



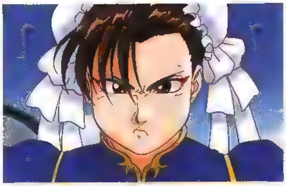
STAGE 01
FIRST SCENE



01

インターポールの捜査官、春麗は「シャドルー」によって殺人兵器とされた、キャミィ・ホワイトの取り調べから、アメリカ軍との合同捜査を決意

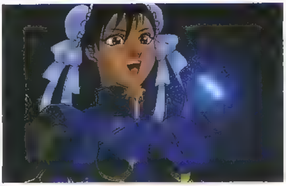
STAGE 02
MEETING WITH GUILE



02

合同捜査の申し入れを、アメリカ空軍のガイル少佐は、なぜか拒否する。「ベガは俺が倒す」一方的なガイルの態度に、いささかムッとする春麗。

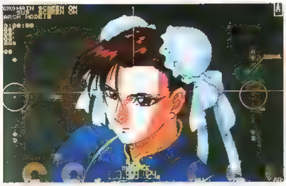
STAGE 03
VS. GUILE



03

私怨から単独捜査でベガに迫ろうとするガイルを、戒めようと挑発する春麗。ガイルはその毅然とした態度に説得され、ペアを組むことに。

STAGE 04
TAKE ACTION



04

各国の名だたるストリートファイターを監視する「シャドルー」のモニターネットワークが、春麗らの映像を捉えた。密かに忍び寄る魔の手…

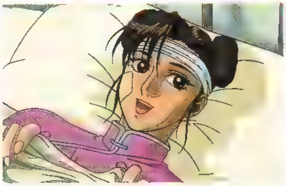
STAGE 05
VS. BALROG



05

夜のロストアパートメントでくつろぐ春麗。その背後にバルログの影が。圧倒的な劣勢のなか、最後の気力を振り絞った百裂脚が炸裂した！

STAGE 06
EPILOGUE



06

バルログとの戦いで重傷を負い、意識不明となった春麗に敵討ちを誓うガイル。全てが終わり、病院に戻ったガイルの前に、春麗の笑顔が…。

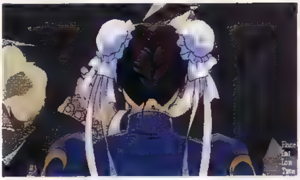
STAGE 01
FIRST SCENE
MOVIE

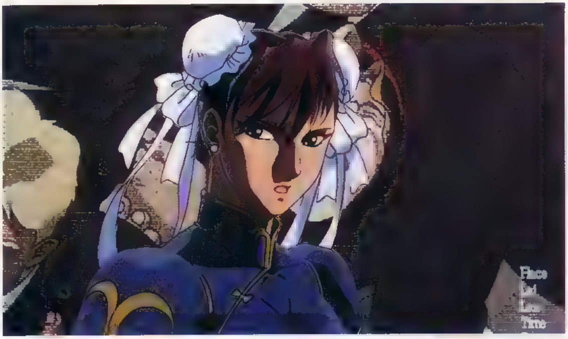


テロリストの名前は
キャミィ・ホワイト
英国情報部に在籍している特殊工作員です



CHUN-LI IN THE MOVIE



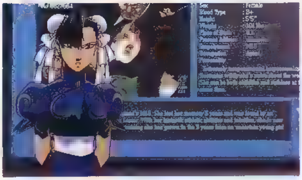


春麗・初登場・

英国情報部に所属する特殊工作員キャミィ・ホワイト。彼女は秘密組織「シャドルー」によって洗脳され、殺人兵器と化していた。シャドルーは世界中から優秀なストリートファイター達を集め、キャミィ同様に洗脳しようとしているのだ。既にサガット、バルログ、バイソン等屈強のファイターがシャドルーに手を貸していた。この計画を阻止しシャドルーを壊滅させるべく、インターポール捜査官の春麗はアメリカ軍との合同捜査を提案する。

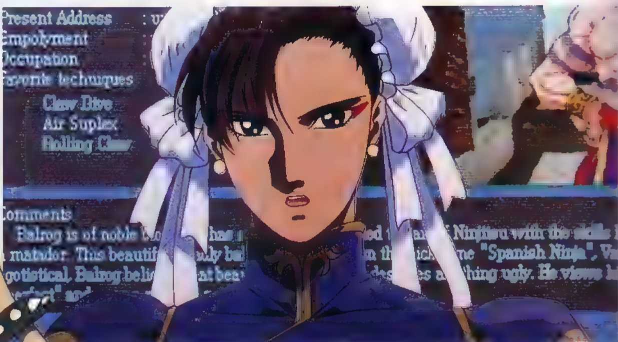
左のシーンはモニターらしさを巧みに使ったCGとアニメの合成画面。春麗のみセル、背景はCGという組み合わせになっている。格闘家としての春麗ではなく、インターポールの春麗として登場するところがポイント。









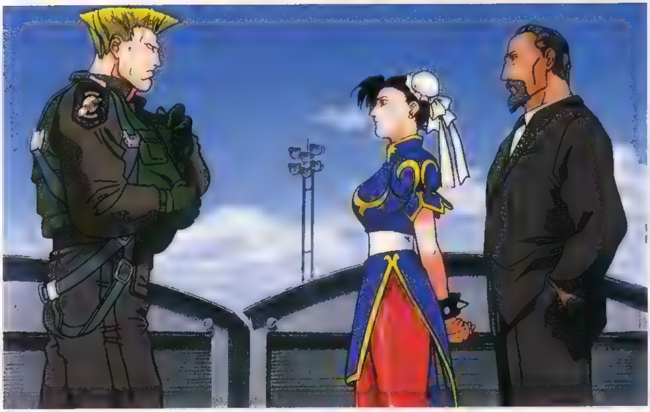




STAGE MEETING WITH GUILE

MOVIE 02

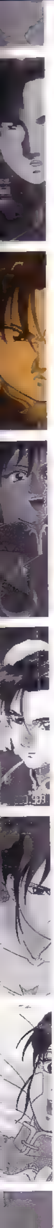
シャドルーの
合同捜査について
打ち合わせに来たのですが





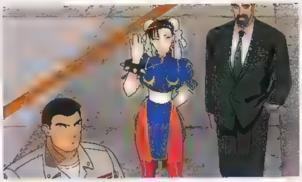


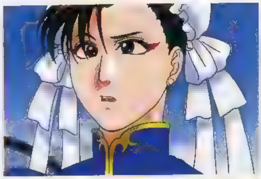
CHUN-LI IN THE MOVIE

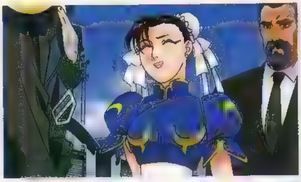


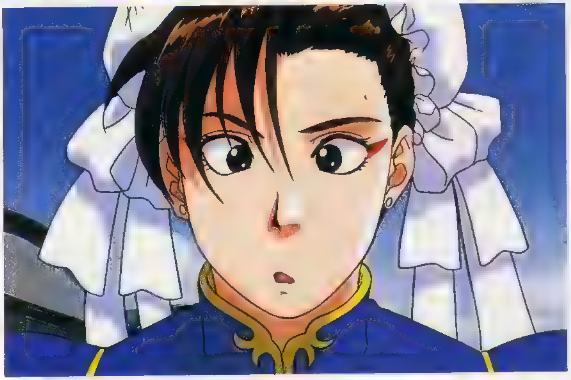
ガイルとの出会い

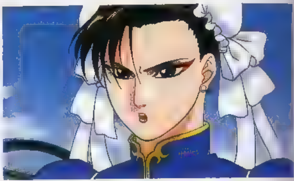
アメリカ軍との合同捜査の為に、パターソン空軍基地に赴いた春麗。だが、アメリカ軍のガイル少佐は「ベガは俺が倒す」と、インターポールの応援を拒否する。思わずムッとする春麗に向かって、追い打ちをかけるようにガイルは「ベガを倒しゃあいいんだろ、お互い頑張ろうぜ」と言い捨てて去ってゆく。ますますむくれる春麗。
　ガイルの捨て台詞に一瞬「え?」というような表情を見せた後、「ブー」っとふくれる一連の表情は、映画版ならでは。初対面なので、愛想よくしようと思ってはいるものの、ガイルの言葉に思わず感情が表に出てしまう春麗の表情を楽しんでもらいたい。夜間や室内での登場が多い春麗の、唯一自然光下でのシーンでもある。

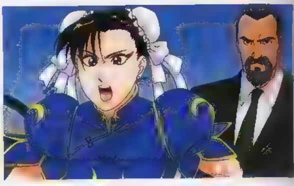


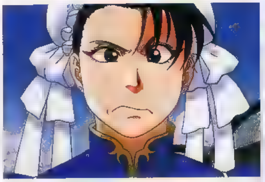


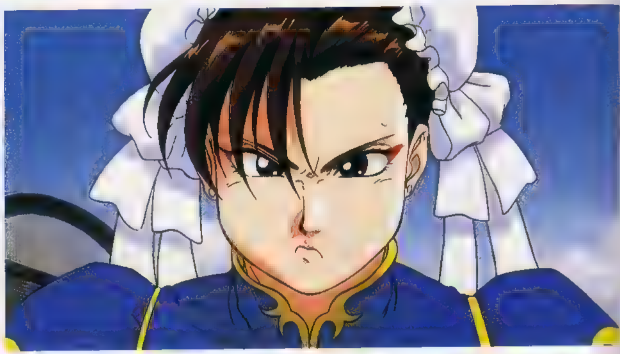










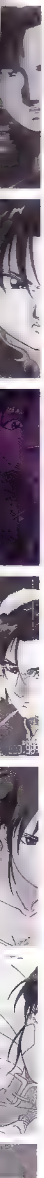


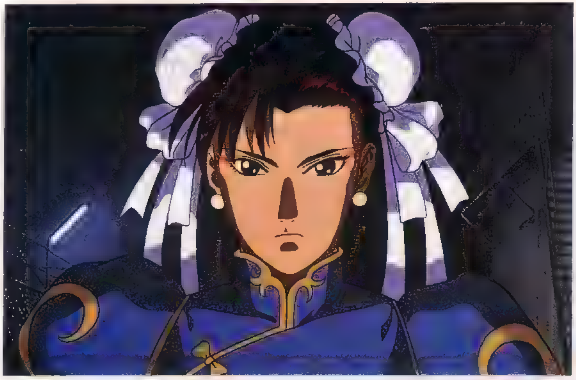
STAGE 03 MOVIE

VS. GUILE









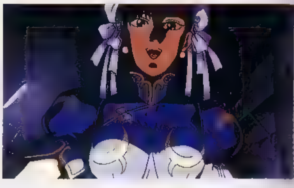


春麗VS.ガイル

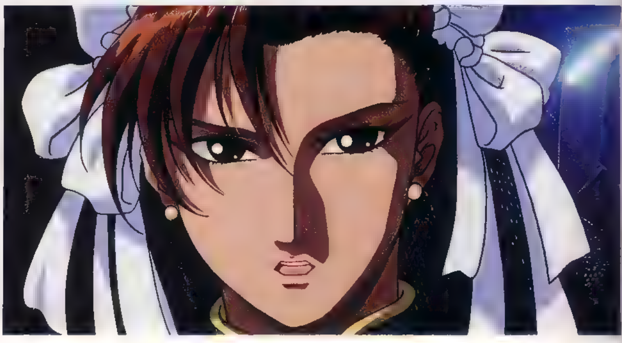
ベガを追うべく単独捜査を開始するガイルを止めようと、再び春麗が現れる。「今やベガはあなたの親友の仇というだけではない」と告げ、共同捜査を訴える春麗。自分の過去を探られ、不快感をあらわにするガイルに対して、春麗は自分の腕を試すように誘う。ガイルは春麗の実力もさる事ながら、自分と同様に大事な人をベガによって殺されている事を知って、不思議な共感を覚えるのだった。

春麗の緒戦（しょせん）（?）とでもいうか、ガイルとの模擬戦のようなものが見られるシーン。もちろん互いに本気で闘ってはいないが、春麗の闘い方の基本である軽快な動きと体さばきが見られる。ガイルの車のライトに浮かび上がるコントラストも鮮やかな春麗や、ボンネットから飛び降りるシーンは絶品。





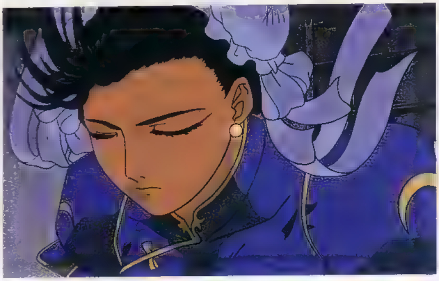


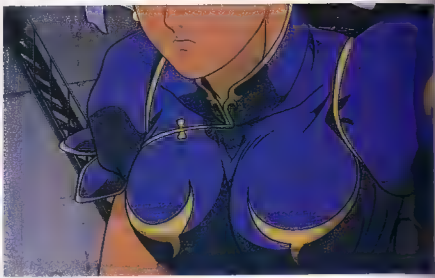


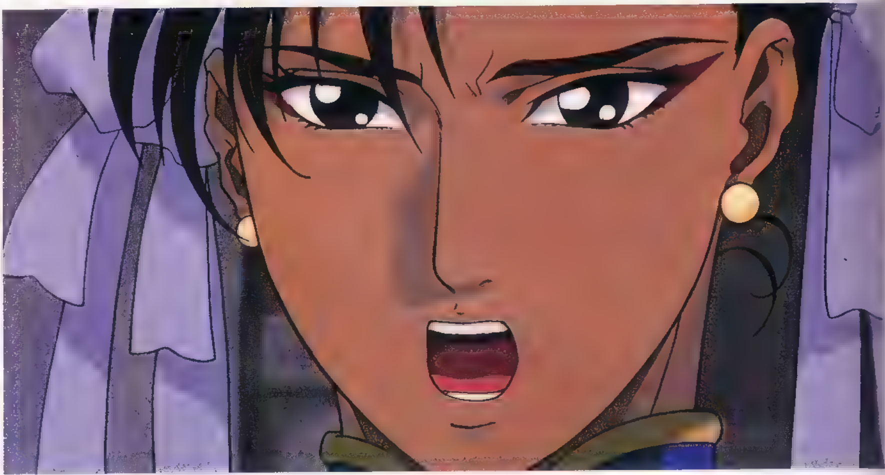


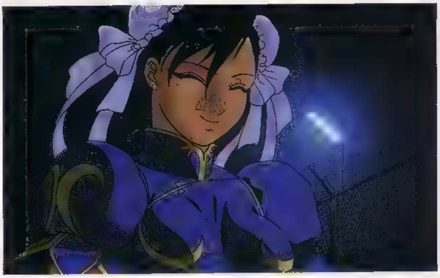


CHUN-LI IN THE MOVIE









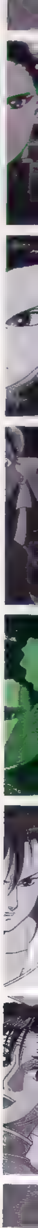


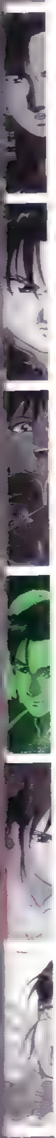
STAGE 04 MOVIE
TAKE ACTION

どうだ、バルログ
このチュン・リーという捜査官
お前が可愛がってやってはどうだ？

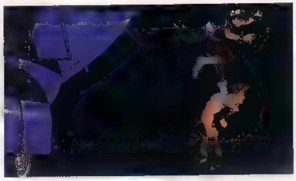








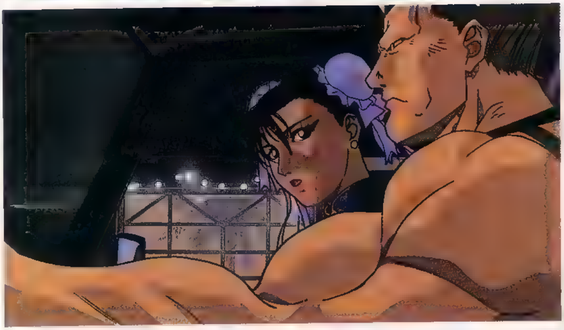


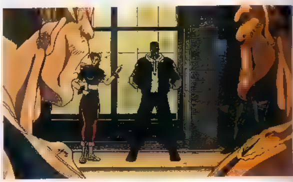


行動開始

和解した春麗とガイルが向かったのは、ディージェイという凄腕のファイターがいるライブハウス。そこで闘うディージェイを目撃する二人だが、ファイトの模様は全てモニターサイボーグに監視されていた。すかさず破壊する春麗。だが、それを監視するもう一つのモニターサイボーグの姿があった。その映像を見つめるベガの姿も。ついにシャドルーは春麗を邪魔者として狙い始める。刺客の名はバルログ、「狂える毒蛇」として恐れられた男だ。

モニターサイボーグの首を、蹴りの一撃でへし折る春麗の脚さばきも見どころだが、ベガ達が眼にしている春麗の、CG処理された映像がまた艶っぽい。





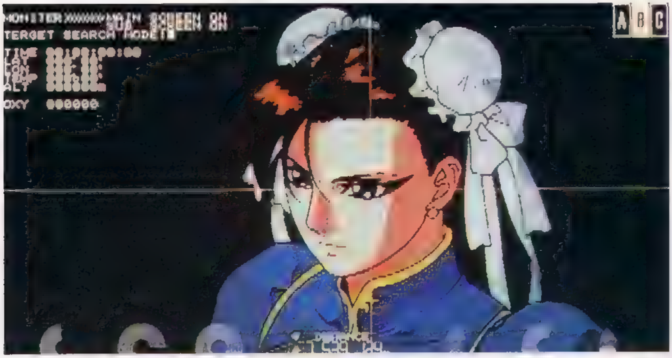


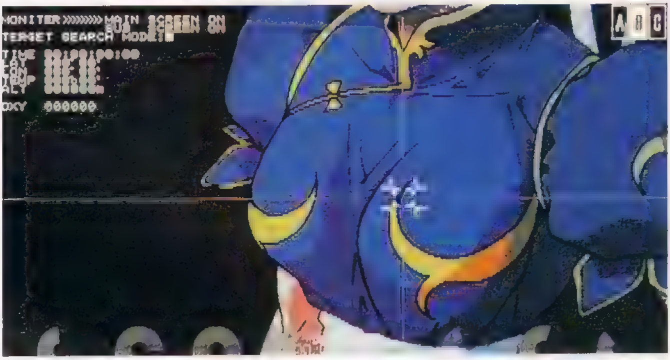


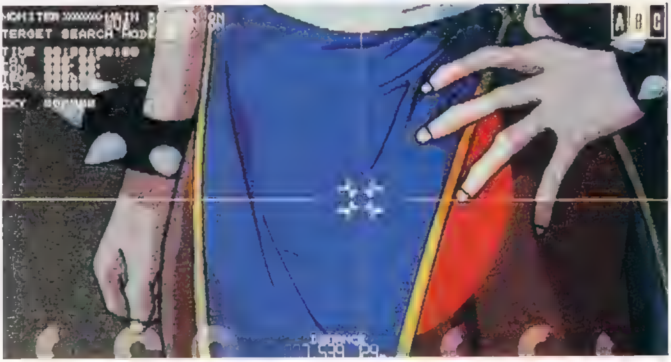







MONITER »»»»» MAIN SCREEN ON
SUB SCREEN ON
TERGET SEARCH MODE
TIME
LAT
LON
TEMP
ALT
OXY 000000
A B C


MONITER »»»»» MAIN SCREEN ON
SUB SCREEN ON
TERGET SEARCH MODE
TIME
LAT
LON
TEMP
ALT
OXY 000000
A B C


MONITER
TERGET SEARCH MODE
TIME
LAT
LON
TEMP
ALT
OXY
A B C



STAGE 05 MOVIE

VS. BALROG





春麗VS.バルログ

自室でシャワーを浴びてくつろぐ春麗。だが、そこにもシャドルーの魔の手はのびていた。ベッドルームの春麗を襲うバルログ！突然の急襲に遅れを取り、圧倒される春麗。追いつめたウサギをいたぶるように、バルログの鉤爪が春麗を切り刻んでゆく。何とか反撃のチャンスをつかんだ春麗だが、逆上したバルログの猛攻により再び追いつめられてゆく。そしてついに壁走り、三角飛びで劣勢を挽回した春麗の百裂脚がバルログを壁にめり込ませ、バルログは壁を抜いて落ちていった。

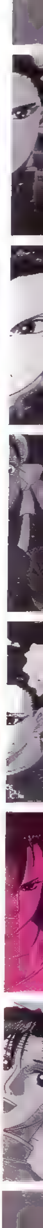
シャワーシーンは対バルログ戦への流れを作る、いわば前奏曲。そして、ラストのリュウVS.ケンの勝負と双璧をなす格闘シーンの白眉と続く。延々と続く技の応酬は、見る者に息付く暇も与えさせない。スピニングバードキックや百裂脚、イズナドロップなどゲームの技が続々と出てくる所も見逃せない。

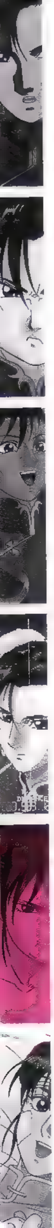




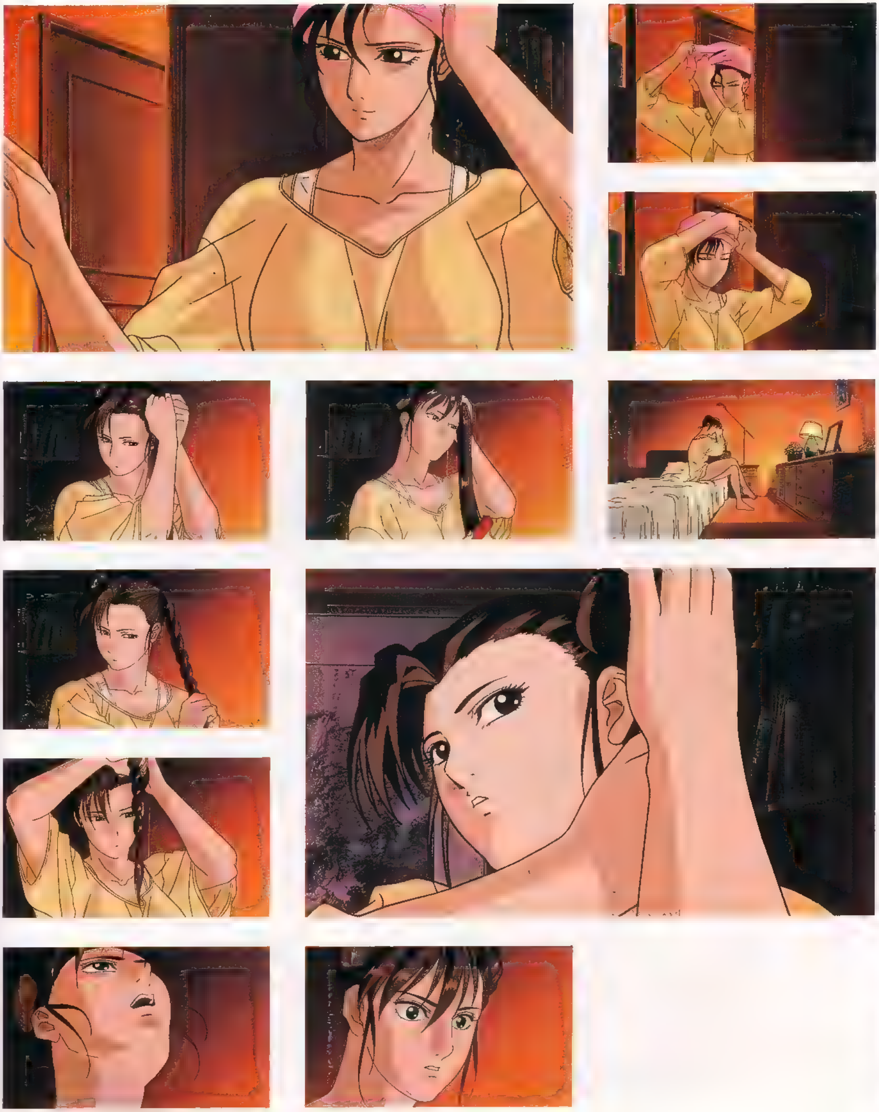










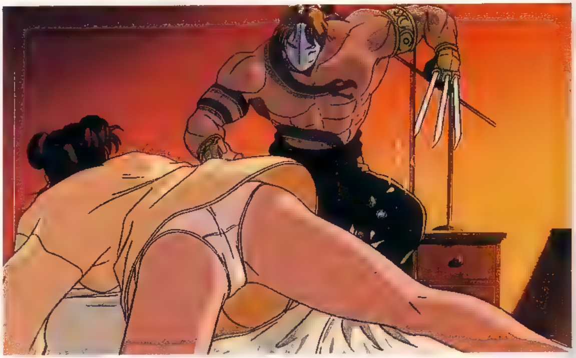
CHUN-LI IN THE MOVIE









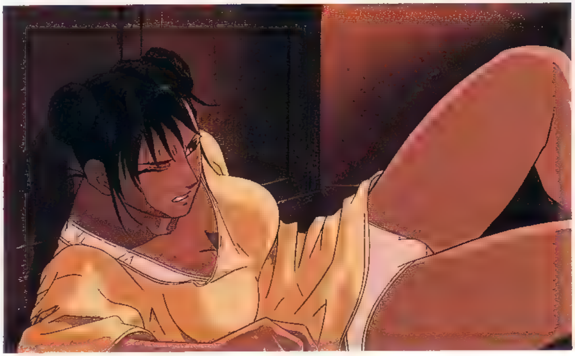




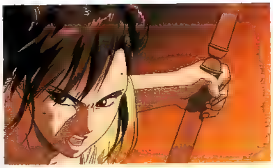
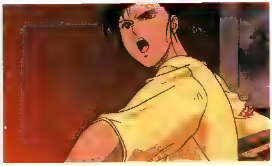
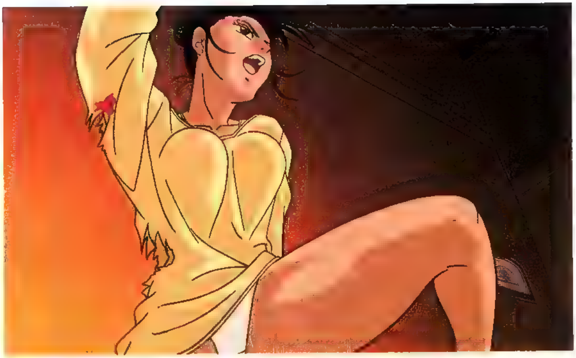
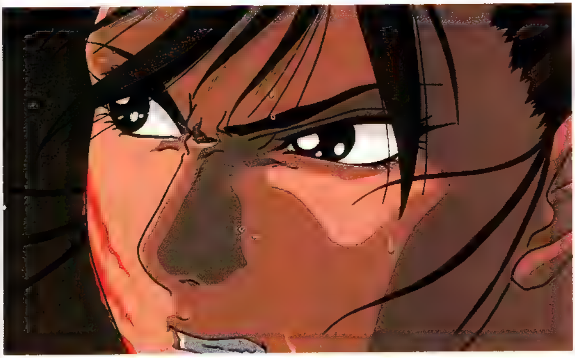












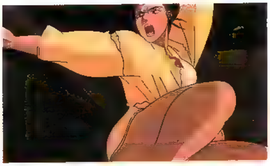


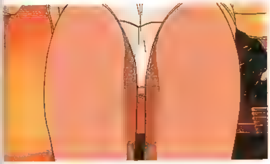

CHUN-LI IN THE MOVIE







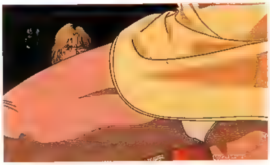


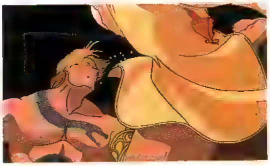






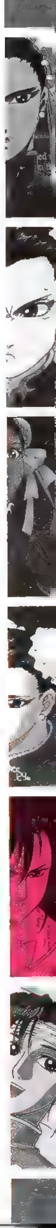




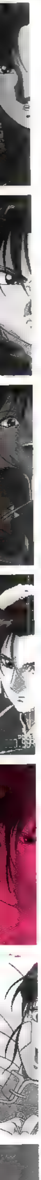




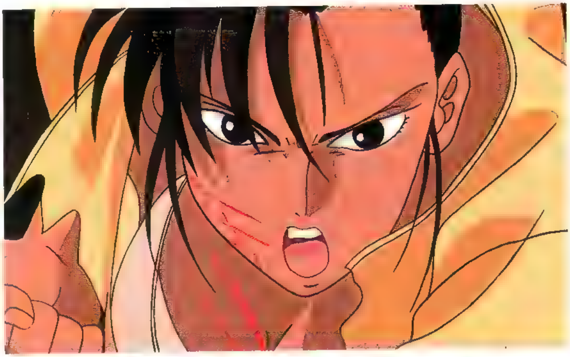




CHUN-LI IN THE MOVIE





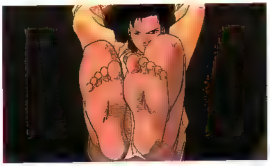








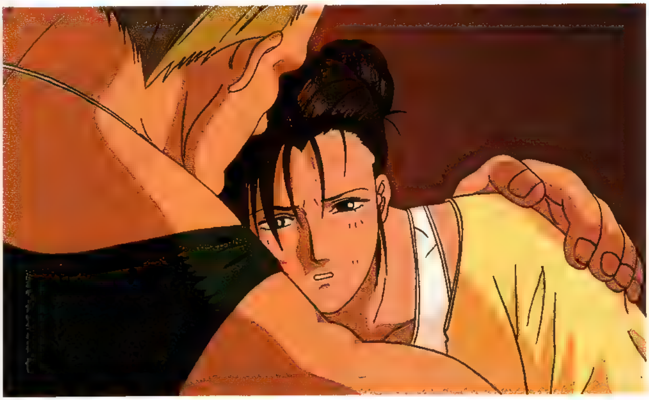


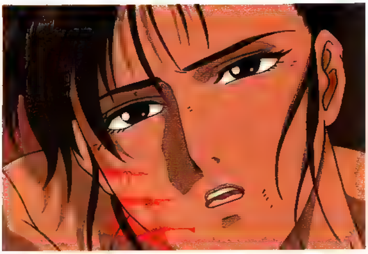








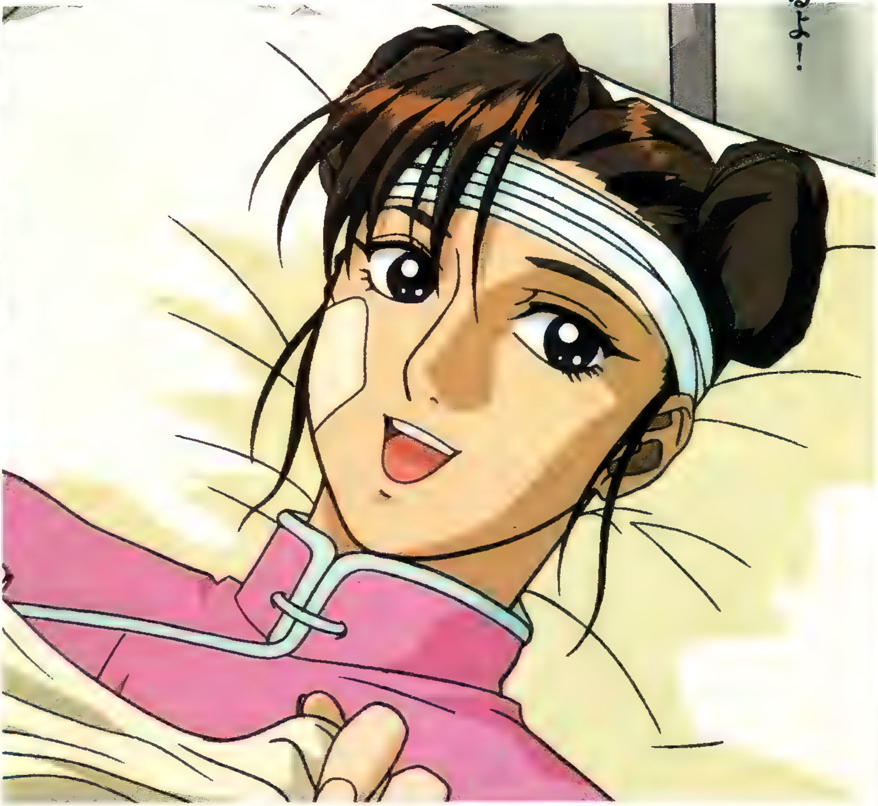






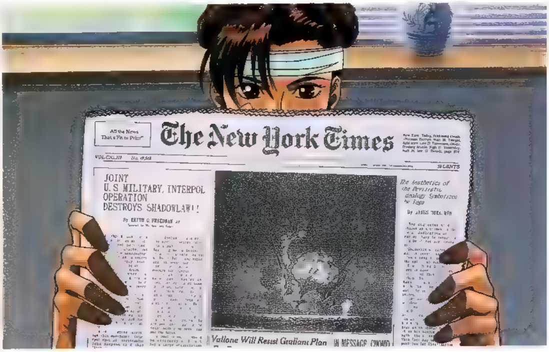
STAGE EPILOGUE

MOVIE 06





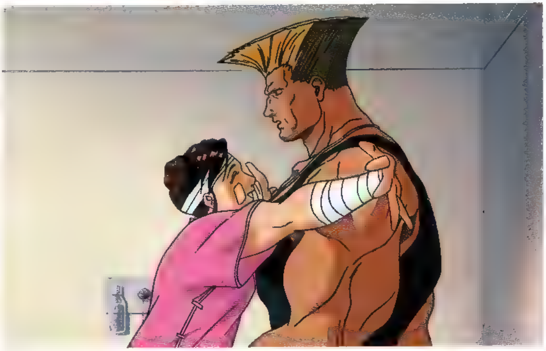
CHUN-LI IN THE MOVIE



エピローグ

春麗の入院するN.Y.中央病院から呼び出しを受けたガイルは急いで病院に駆けつけた。だが春麗は病院のベッドでシーツを顔まで掛けられていた。闘いは終わりベガは倒れ、シャドルーも壊滅した。ガイルは静かに春麗に語りかける。「約束通り、仇はちゃんと討ってやったぜ」涙ぐむガイル。次の瞬間「知ってるよ」シーツがめくれ、中から元気な顔の春麗が。あっけにとられるガイル。春麗は新聞を見て、全て知っていたのだ。嬉しさのあまり、ガイルに抱きつく春麗。一杯喰わされたガイルは表面は怒りつつも、どこか本気で怒れずにいた。

何も言う事のないハッピーエンド。前半はドキッとするが、この位なら許されるだろう。笑顔がヨイ。





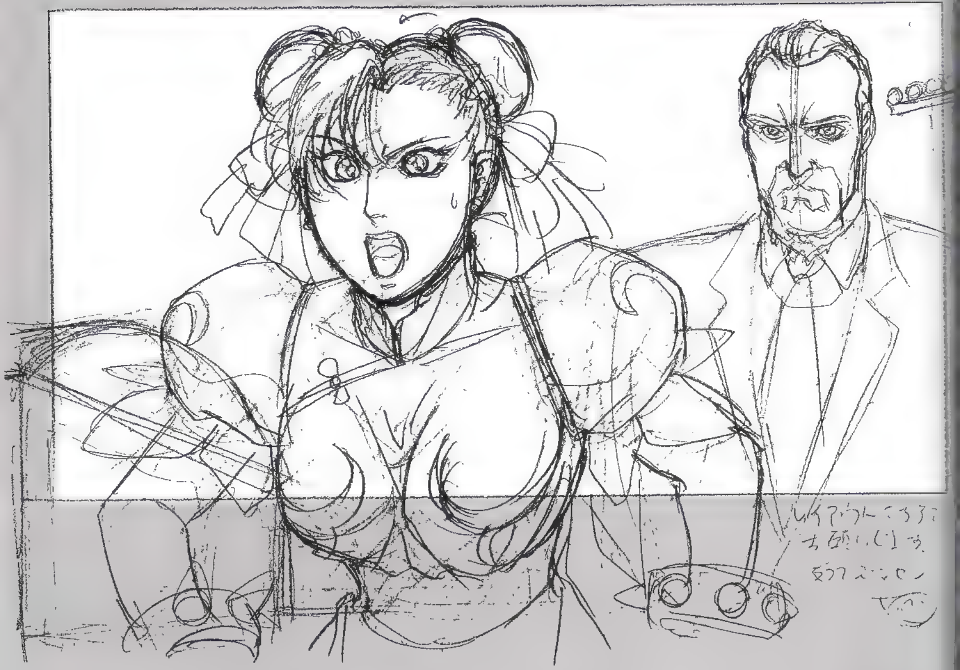






CHUN-LI'S CREW

ゲームの世界を映画にする。それは言葉で言うほど単純な仕事ではなかったようだ。当代一流のアニメスタッフたちは、春麗のイメージをどうやって映画にしたのだろうか？



STREET FIGHTER II THE MOVIE

杉井ギサブロー

監督
GISABUROH SUGII

「銀河鉄道の夜」や「タッチ」など、近年、心情的な映画を得意とする杉井さんは、監督として、どのように格闘技ゲーム「ストリートファイターII」の映画化に挑戦したのだろうか？

―― 春麗の事を中心に、「ストリートファイターII」の演出についてうかがいたいのですが

杉井 「ストII」だけのことでなく、映画をつくる時はまず太い幹のコンセプトをプロデューサーと僕で押さえて、絵コンテ、シナリオを作ります。しかしそれが決定版ではない。映画というのは、どんどんつくりながら、関わったスタッフや制作状況の中で変化していくものであって、それはすごくいいことだと思っているんです

僕は「銀河鉄道の夜」とか「タッチ」をつくるあたりからそういうつくり方をしているんですけど、30歳を過ぎるぐらいまでは、絵コンテができれば、その中に演出家の全イメージがつぎ込んであるんだから、あとは現場か絵コンテどおり再現できるかどうかが勝負という考え方をしていたんで

できっこないわけですよ、みんな大勢でつくるわけですから。

それがある機会から、作業中に変化していくのも悪いことではないな、というふうに考え方が変わったんです。今は、シナリオも絵コンテも一応仮のもの。それをつくりながら、関わっていく人によって、どんどんイメージが変わっていっていい。そうやって変えながらも、ある程度頭に立てたコンセプトからずれずに映画をつくり上げることができるかどうかと、自分で自分に課しているみたいなことがあって。それをここ何年かやっていて、そのほうが映画が生きているというか、熱気を持つんだね。

例えば春麗の話ですけど、プロデューサーの頭の中では、ゲームキャラとしての強い春麗というイメージはもちろん押さえたにしても、映画のバルログのシーンなどで

されるという「変化」がある。

―― 翻弄されるというか

杉井 そう。はじめは、ある種のレイプシーンみたいなほど、やられてもいいんじゃないかという話が出ていたんです。ところが今回はアニメでは珍しく、武闘監督という役職を、東海林君にお願いした。彼の中では、春麗は武闘家ですから、いくらなんでも普通の女の子が襲われるみたいな襲われ方はどうも変だという話になって、彼は春麗が圧倒的にバルログにやられっぱなしというイメージが、どうしても浮かばないと言うんです。そこで強い春麗というイメージか出てきて、それは僕もすごくいいなと思ったんです。ただ、春麗は、シャワーを浴びたばかりだから、ハンディはありますよ、武闘できる格好じゃないですから。それにしても、あそこでは、武闘家としての

CHUN-LI'S CREW



'40年生まれ　東映動画、虫プロ、アートフレッシュを経てグループ・タック設立に参加。現在フリー。作画監督として「新宝島」「哀しみのベラドンナ」、総監督としてTVシリーズ「悟空の大冒険」「どろろ」「タッチ」、監督として劇場作品「ジャックと豆の木」「タッチ」「銀河鉄道の夜」「紫式部　源氏物語」「おれたちのビー玉」などを手がける。

●PROFILE

っている。そして最終的にはバルログをやっつけますね。

　結局、あそこでは、春麗は単に武闘家として強いという以上の、強い女のイメージを持つシーンになったと思うんです。同時にそれは非常に魅力的だった。このシーンはプロデューサーの思い、それから東海林君が武闘監督として立ったということ。そして僕に演出家としてこう指示したい、こういう映画に仕上げたいという監督としてのイメージがある。結局、あの春麗のシーンだけ取り上げても最終的なシーンとしては、3者の思いが託されている。

　こういうことって、実写などではすごくよくあるわけです。現場でノリがいいからこっちにしようとか。アニメではそれがやりにくいんだけど、僕は、どっちかといえば、そういう関わった人間によってプランがふくらんだり変更になったりというふうにして、でき上がったシーンには、それぞれの思いがそこに通るわけだから、そこにある種の魅力を、作り上げることができるなと「銀河鉄道の夜」あたりからずっと実感しているんです。

　監督をやった自分が言うのも変だけど、今度の作品の特色は、映画が熱を持っているということ。映画の監督って、それが欲しくて映画をつくっているんです。非常に完成されていて、よく出来てはいるんだけど熱のない作品より、少々あちこち破綻があっても熱があるほうが、映画は人を感動させるんじゃないかという気がすごくする。

　多分、ゲームファンや「ストII」ファンの人が見たら、その熱の部分というのはすごく面白かったんじゃないかと思う。

――いかにゲームに忠実であるかとかそういうことじゃなくてですね。

杉井　僕が映画の作業に入る時に、2、3人の、ゲーマーと言われている人達と話してみても、それぞれが自分の「ストII」世界を持っていて、これは面白いなと思ったわけです。「春麗というのは……」とか、「ダブル波動拳なんか絶対だめ」とかね。「なんでダブルなんだ。本来、1人ひとりで戦うというのが『ストII』の精神なのに、2人がかりでダブル波動拳としてベガを倒すというのは反するではないか」という意見ももちろんあった。

　その一方で、プロデューサーの頭の中で、映画としてのヤマを、波動拳にしたいというのがあった。波動拳というのがリュウとケンが会得している一つの技だとすれば、僕の中で、ベガというのは、ゲームの世界を離れて相当イメージをでかくしたので、そいつを倒す道具として、波動拳をリュウとケンが2人で出す。そのダブル波動拳というのを山場にしようと考えたんです。これは映画的な発想です。それはゲームとは違うけれど、非常にいいんではないか。映画の山場としてダブル波動拳ということもあっていいと思った。

　ベガというのは、実際には倒せない相手なんです、リュウとケンが2人がかりでも、東海林君なんか「コンテを切っているうち[illegible]怯者に思えてきた」なんて[illegible]です。ベガは16人のキャラの中でも突出したパワーを持っている。映画では結局、ベガは死んでいませんけど。

　僕の中では、ベガの持つサイコパワーには、この世の中に悪が広がれば広がるほどパワーが強くなるという性格を持たせたかったんです。単なる格闘家の1人というのではなくて、いってみれば、悪のシンボルみたいな形で、シンボリックなキャラとして、ベガを登場させたかったんです。

　サイコパワーって何なのか。ベガにはベガの言い分があって、実は、人間が持てるパワーというのは邪悪な精神によって作り出される、世の中に、邪悪というものをもって人間は生まれてきたというわけです。自分はその邪悪のパワーの集大成なんだというような一種の信仰的なものを持っている。それから得たパワーが、サイコパワー。それはリュウ、ケンが単なる技の延長で倒そうと思っても無理なものなんです。

　映画の中でも、偶然リュウとケンの息が合ったところでダブル波動拳が出たんだけれども、そこでベガが死んだとは誰も思っていませんから。最後にトラックに乗って出てきていますしね(笑)。あれはサイコパワーをだす間がなかったというカットになっているんです。サイコパワーをやろうとして吹き飛ばされちゃう。だから、虚をつかれたというか、タイミングで飛ばされたわけです。

　一応、それを映画の落ちにしてあるんですけど、シナリオの段階でも、ベガの最後というのは非常にもめました。この程度じゃベガはやられないんじゃないのと。ただ、それは、映画の決着としてベガが倒されないことには映画にならないから、その辺は勢いでいっちゃおうというところがあった。

――僕の記憶では、仮面ライダーが2人のライダーで戦うというのがあるんです。で、

監督 杉井ギサブロー

それがファンにはとても人気があるんです。ある意味で山場の王道で、とてもよかったなと思いました。

杉井　「ストII」というゲームにはカプコンの開発室の人達がつくった、ゲームのベースになっているキャラクターや世界観の設定がありますね　まさに無国籍で、各国代表の格闘家がジェット機の前に立っている、ゲームの宣伝用のポスターがあるんですけど、それを見て、これはなかなか面白い世界だなと。つまり本当の意味のインターナショナルがそこにあったんです。日本映画だとかアメリカ映画だとかを超えて、いろんな国のキャラクター達が、服装も何もばらばらで、共通といったら格闘家だけということで並んで醸しだしているアート・ディレクションの世界。これは非常に面白い。その香りを映画で出せないのかなと考えた。

だから映画では、しつこく衣装を替えてない。替えているのはケンぐらいでね。これについては相当、プロデューサーともめて、いろいろなスタッフともやり合ったんだけど、「何でリュウは着替えないんだ」とか。でも僕の中では道着を着ているリュウで通したかった。理屈を超えて、道着を着て、はだしでいるリュウがリュウというキャラで、格闘を終えたんだからジーパンにはきかえてというと、そこでリュウでなくなっちゃう。それぞれ登場するキャラがシンボリックであっていい。春麗は春麗。作戦会議の場合だろうが何だろうが、あのチャイナ服の格好。唯一、シャワーシーンだけ裸になりましたけれども、それ以外は春麗という衣装を脱がない。それが実は僕の中ではすごく大事なことで、決まった衣装を着た人達が、所構わず立っているというのは、非常に魅力的な感じだった。

映画は、そういうことが気にならないようにつくろうと僕の中では決めたんです。だから、あれはリアルな世界じゃないんです、当たり前ですけれども。リアルな世界じゃないのに、ある種の格闘の情感というのはリアルに仕上げたいという、そういう仕掛けを施してみたんです。

映画を見ている時は、それが存在感をもつゲームの映画化ってそういうことだろうと考えた。

それと、映画を見終わった後に、ゲームを終えたような爽快感が欲しかったんです。だからエンディングの歌が流れた頃は、ゲームに疲れちゃって一休みしたのと同じ感覚。出たら映画なんか忘れてくれていい。そのかわり、見ている間は一生懸命になって見る映画。見終えればなにも残さなくていいから、サッと映画館を出てよという、ある種の爽快感が出てくればいい。ちょうど、ゲームセンターへ行ってゲームをやって出る時と同じ気分で映画を見られる。それが出来れば、これもゲームの映画かと……。

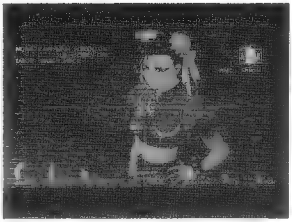
映画というのは映画を見終えた後、後へ残す映画と残さない映画ってあると思うんです。どう闘おうと何しようとゲームなんだよというメッセージを、僕はこの映画で送っているつもりなんです。だから、殺してもいないし、一生懸命闘ってはいるんだけど、これはゲームだよと。

――お聞きしていると、昔の日活の無国籍アクション映画のような。

杉井　そうですね。後味がさらっとして、もちろん、対極にあるのは「銀河鉄道の夜」などで、見た後いつまでも、あれ、何だったんだろうと残るものもある。娯楽映画ではあるけれども、解決していないということに意味がある。「ストII」というのはそうではなくて、非常にカラッとした娯楽。日本映画って、こういうのは不得意じゃないですか。

――まるで、アメリカ映画のような感じですね。

杉井　そういう映画のいいところは、最近は全部アメリカ映画にとられているわけですから、シャクじゃないですか。何かっていうと、シルベスター・スタローンで、「ダイハード」でって。でもアニメなら日本映画だってそれができるんじゃないのと思った。僕はどちらかというと心情派というか、あまりこういうアクションものに合わないように思われがちですけど、一方で、こういう映画もすごく好きなんです。





COMPUTER GRAPHIC

この映画では前田庸生さんらによるＣＧ処理が多数行われている。上の２枚の写真はそのひとつ、春麗をサ[illegible]ークが捉えたシーン。杉井さんは「一つのキャラとしてＣＧが参加していると考えたんです」と語る

CHUN-LI'S CREW

'64年5月31日生まれ。中村プロを経てフリー。代表作は「トルーパー外伝」「輝煌帝伝説」「SD戦国伝」(以上、キャラデザ、作監)、「魔神英雄伝ワタル2」「機動戦士Vガンダム」(以上、作監)、「ママは小学4年生」「Gガンダム」(OP原画)、「絶対無敵ライジンオー」「ふしぎの海のナディア」(原画) など

●PROFILE

CHARACTER DESIGN

「ストリートファイターII」には、当然ながらあらかじめ、ゲームとしてのキャラクター設定がある。それを映画に移し換える作業は、想像以上にむずかしい作業だったようだ。

村瀬 修功

キャラクターデザイン
SHUKHO MURASE

――具体的にはどういった作業をなさったのでしょうか?

村瀬　実は私が引き受ける以前に、いろいろな方が、キャラクターデザインの作業をなさっていて、それはおもにゲームですでになされていたキャラデザインと、それがアニメキャラになったときのイメージがうまくかみあわないといったことから、そうなったようなんですが。ちょっとまとまりがつかなくなったときに、それまで無関係だった私に声がかかったという訳なんです。ですからそれまでに、かなりの段階までゲームのキャラデザインを手がけたスタッフと、アニメスタッフの間の打ち合わせは煮詰まっていて、その仕上げを私がやったという感じでした。と、言うわけで僕が出したラフの絵が、ほとんどそのまま一回で、設定の決定稿になってしまったんです。(P44・45参照)でも見ていただけば分かるように、表情が乏しい感じでしょう? と、言うのは、様々な事情でこのキャラ設定を描くまでに、脚本や絵コンテが仕上らず、どんなセリフをしゃべるのかも分からなかった。そのためどんな表情のキャラにするかまでは踏み込んで描けなかった。表情付けができなかったんです。できることならもう一回ぐらい練り直したかったということはあります。

――どんな点に気をつけてキャラ設定を描いたのですか?

村瀬　それまでの事情があったので、とにかくゲームのキャラデザインのスタッフの意向に合うものを描くと言うことでした。ですがそれまでのやり取りの中でゲームのキャラデザインも進化しているんです。僕がデザインする際に最終的にもらった、ゲームデザイン側からの要求は、最新の「ストIIX」の宣伝イラストに近いものでした。一貫してあった要求は「従来のアニメアニメしたキャラにして欲しくない」というものなので、それは何となく私にもわかりました。

――春麗について注意した点は?

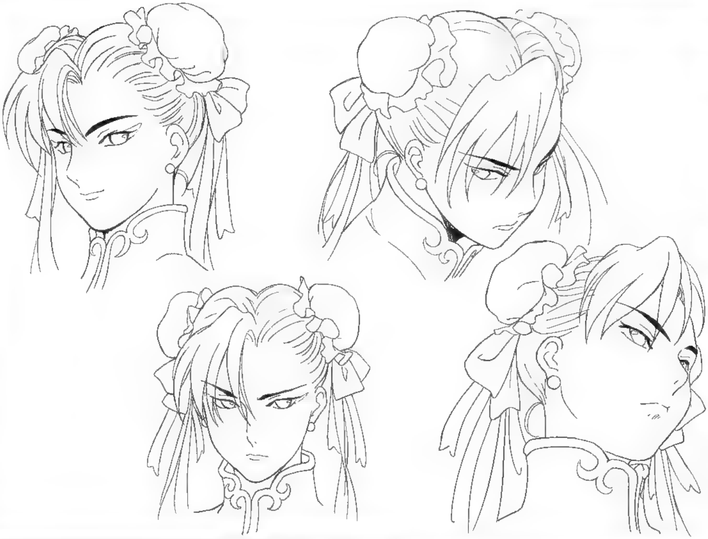
村瀬　例えば足の太さなどは賛否両論あって、プロデューサーはもう少し可愛く描けないかと。一方ゲームのキャラデザインスタッフからは、春麗は女の子でも、ただのカワイコちゃんじゃなくて本当に真剣に武道をやっていて「強い」んだ、だからこんな細い足ではないという、強い思い入れがあった。で、確かにこの太い足のバランスというのは、キャラとして面白いと私も思ったので、こんな太さになりました。

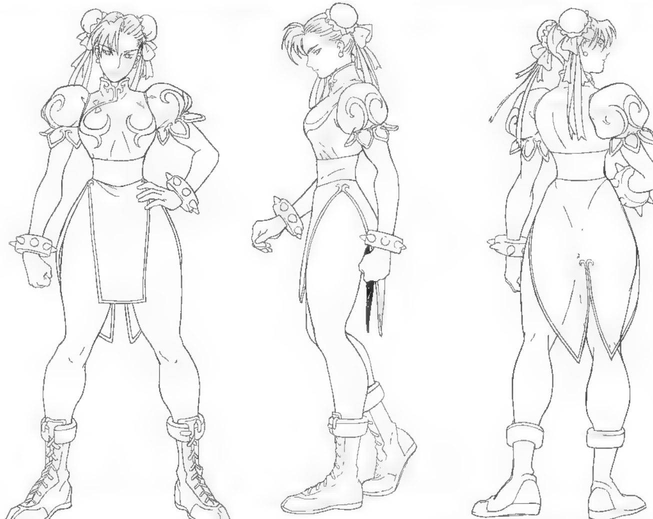
人気のでるキャラクターにして欲しいという要求はあったんです。でも私はその目つきにしても、ちょっと変わっていて「何だこいつは?」といった感じの方がいいと思った。止まっているときよりも、動いているときの方が映えて見えるキャラを目指しました。春麗に限らず、そんなことを念頭に置いてデザインしたつもりです。



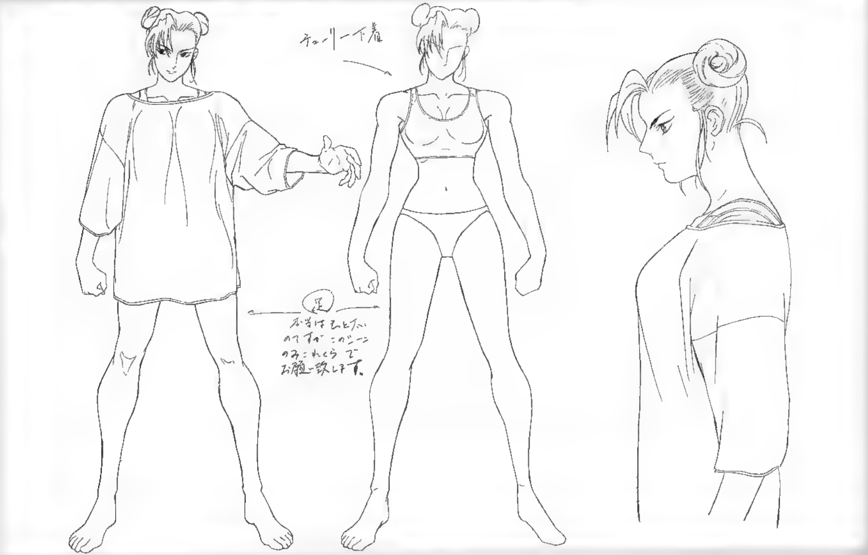
▲数少ない村瀬さんの作画した宣伝用イラスト

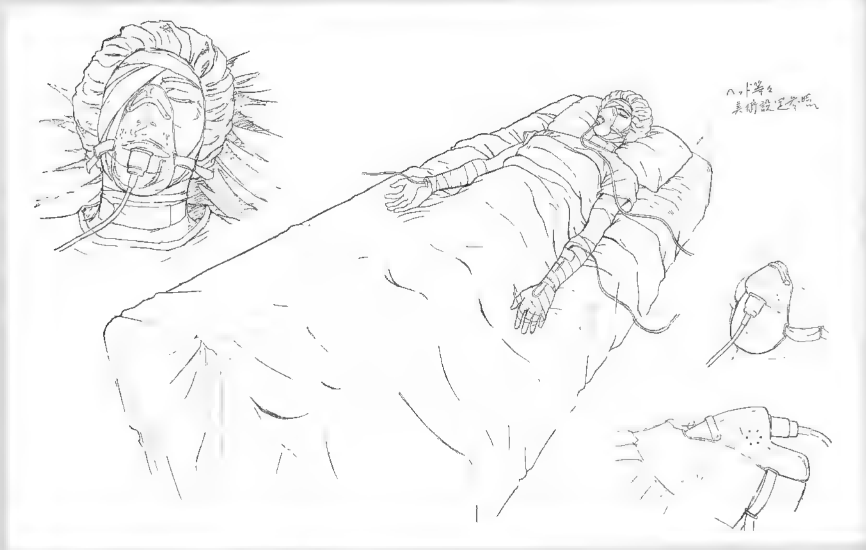
CHARACTER DESIGN





CHUN-LI'S CREW





ANIMATION DIRECTOR

大島康弘

映画作りには多くの人間が関わるが故に、その絵にも様々な意見が提出される。ゲームとしての「春麗」とアニメの絵としての「春麗」。そのとりまとめをどうつけていったのか？

総作画監督
YASUHIRO OHSHIMA

——今回、作画監督はどのように分担なさったのですか？

大島 一応、僕が総作画監督ですが、リュウとケンは江口摩吏介さん、インターポール関係は前田実さん、シャドルー関係は僕が担当するという分け方にしてあります。結果として、春麗とキャミィのふたりは、僕がほとんど作監作業をしました。

——ゲーム画面の中のキャラの動きは「面」の動きで、アニメの奥行きのある動きと捉え方が違うと思いますが。

大島 その辺を一番意識して苦労したのは、武闘監督の東海林さんですね。僕は東海林さんの描いた絵コンテを、いかにカッコよく描くかということだけでしたから。竜巻旋風脚とかスピニングバードキックとかを、いかにしてらしくみせるか、チャチにならないようにするかということには、気を配[illegible]ましたが。日常芝居はさておいて、アクションシーンだけはかっこよく見せようと思いました。同時期に同じ傾向の映画「餓狼伝説」も上映されるので、それと同じ感じにはしたくないということもありましたし…。

——春麗で特にこだわった点は？

大島 僕と言うよりも、監督やプロデューサの方がちょっとこだわっていましたね。あまりキツすぎるよりも、ゲームの中で春麗が勝ったときに見せる、キャハッとしたシーンのような、明るい部分も持った女性にして欲しいという要求がありました。もう村瀬さんによるキャラ設定はできあがっていたんですが（P44、45参照）、もうちょっとかわいらしい、人気のでそうな（苦笑）、キャラにして欲しいと言われまして。春麗に関しては、設定よりも、ちょっと僕の絵になってしまったかなと思いますね。[illegible]面白いところがあるとは思いますが、[illegible]家の「強さ」をもったキャラですが、その辺のバランスは？

大島 よく分からないのは、ゲームでも「キャハッ」とやるわりには、ラストで「世界中の男どもは私にひれ伏すのよ」とか言うセリフがありますよね。それをマジで言っているのか、ギャグと捉えるのか。映画では怒ってムウーッとするシーンや、ラストの病室でガイルと「ごめーん」とふざけるシーンなどがありますが、ギャグっぽい描き方をどこまでやったらいいのかは、本当に悩みました。

——ハードな闘いの後で、ホッとして、良かったと思いましたが。

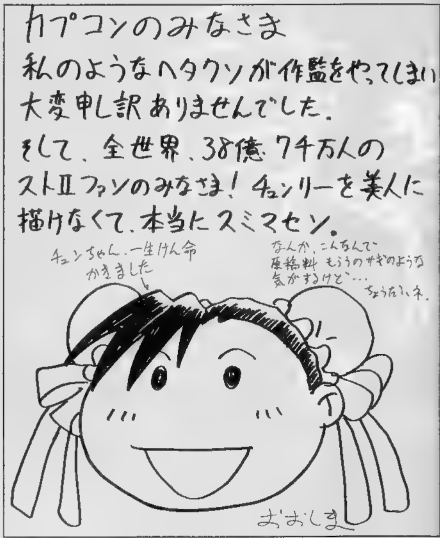
大島 でもやはりちょっと浮いてしまったかな？と。力不足もあってファンもゲームのキャラのスタッフの方には不満な点もあったと思いますが、映画として一生懸命や[illegible]

CHUN-LI'S CREW



COSTUME DESIGN

キャラクター設定は基本的に村瀬さんが手がけたが、この春麗の病院でのコスチューム設定は、かなり作業が進んだ後で必要になり、大島さんが描くことになったもの



●PROFILE

'64年11月19日生まれ。スタジオ・ムーを経てフリーに。「獣神ライガー」「魔神英雄伝ワタル２」「ヤダモン」「COMPILER」の作画監督、「太陽の勇者ファイバード」「絶対無敵ライジンオー」「新世紀GPX サイバーフォーミュラ」「サムライスピリッツ 破天降魔の章」などの原画を担当。

ANIMATION DIRECTOR

修



Aア



整





A03



原

A04



画



A05



CHUN-LI'S CREW



A02



A05



A03



A06



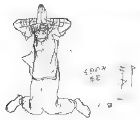
A04

CHUN-LI'S CREW

B02



C04



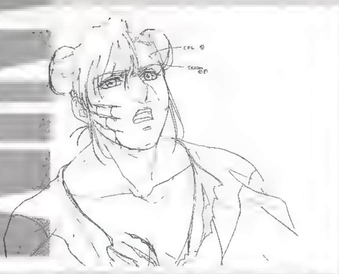
B08



B11



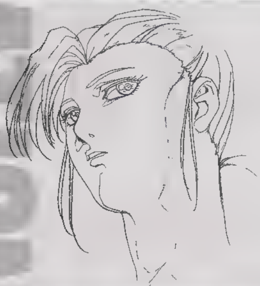
ANIMATION DIRECTOR



修



A01



整



A02



原



A03



画



A04

ACTION DIRECTOR

東海林真一

格闘ゲームが原作のアニメだけに、やはり格闘がどう描かれるのかは興味のあるところ。武闘監督(アクション監督)という聞き慣れない役職を担当したのが東海林真一さんだ。

アクション監督
SHINICHI TOHKAIRIN

―― 今回の映画は、格闘技を中心にしているため、アクション監督という実写映画のような役割が設けられていますが、これまでにもなさったことはあるのですか?

東海林　アクション監督というのは初めてです。これまでにも、アクションが中心となるシーンは描いていますが、ここまではやっていません。今回は、自分から殺陣をやらせてほしいと監督に言ったんです。まあ、他にくわしい人がいなかったんですね。たまたま、殺陣が好きで、学生時代に空手をやっていたものですから。アクション場面についてスタッフとディスカッションをしていく内に、詳しいね、という話になったわけです。

―― 具体的な作業は?

東海林　まず、アクション場面の絵コンテを描きました。タイトル前のリュウとサガ

ディスカッションをしながらの作業です。絵コンテは何人かの合作ですが、途中からアクション場面は僕が描いています。

―― もとが格闘技のゲームだけに、アクションの動きはキャラクターによって決まっていると思うのですが、

東海林　その辺は、かなり自由にやらせてもらいました。当然ながら、「ストII」ファンのゲーマーも見るわけですから、ゲームの中の技も、押えて入れてあります。殺陣は、全体の構成上、基本的に小・中・大の三つに分けました。なかでも一番に力が入ったのはリュウとフェイロンの戦いですね。ただ、実際に(空手を)やっていないと判らない部分があって、自分で動いて見せたんですが、アニメーターの方には理解しにくかったようで、そこで多少のギャップが生じています。

イミングですね?

東海林　そうなんです。連続技というと、どうしてもワン・ツー、ワン・ツーといったボクシングの動きになってしまうんですね。そのことがあって、後はベーシックな突きと蹴りだけで構成したんです。ですから、最後のベガ戦でも、リュウとケンは突き、蹴りしか使っていないんです。春麗とバルログの戦いも、暗殺という設定でした。から、正統なアクションにはなっていませんね。

―― 春麗とバルログの戦いでは、かなりゲームの技が盛り込まれていましたね。

東海林　ゲームの技をそのままやるとギャグになってしまうので、ゲームの技をどう溶かしこむかで苦労しました。春麗のスピニングバードキックもゆか運動のような形にしたんです。笑いをとるシーンではない

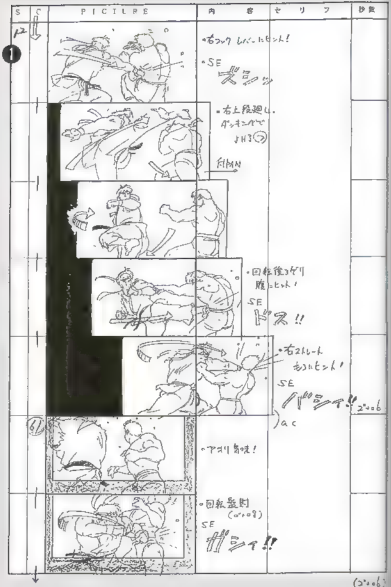
●PROFILE

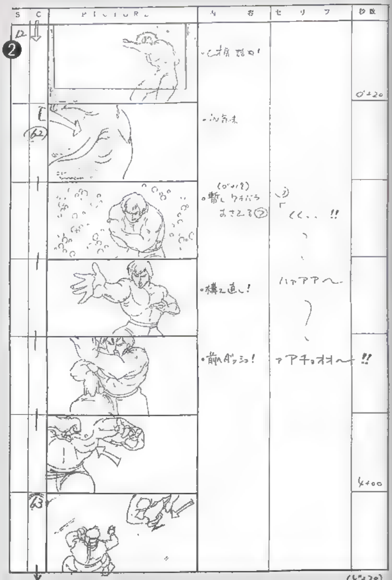
…年2月25日生まれ。スタジオ古留美、あにまる屋を経てフリー。代表作は「イーグルサム」「Bugってハ…」「ミスター味っ子」「ドラえもん(映)」「帝都物語」「…クル★ガールズ」(以上、原画)、「ドラゴンリー…」「ヤダモン」「3丁目のタマ」(以上、作監)、「伝説の勇者ダ・ガーン」(ED原画)など。

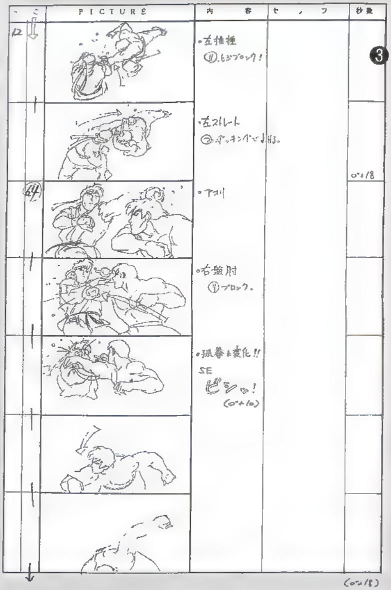
絵コンテに見るアクション演出

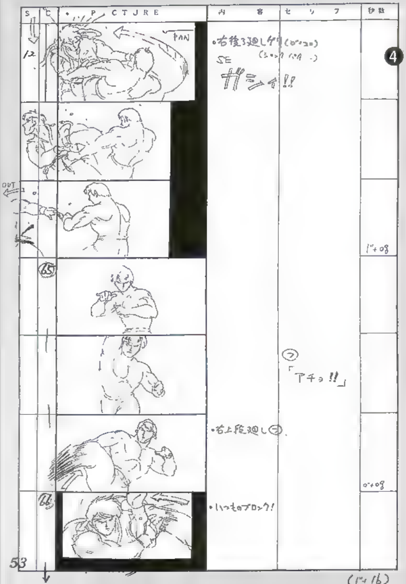
東海林真一●

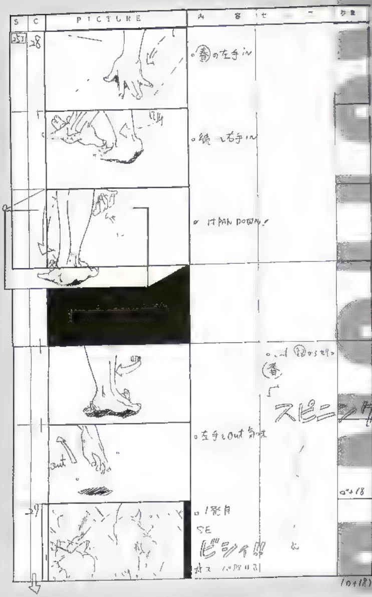
一番肩に力が入って描いたという、リュウとフェイロンの戦いの絵コンテを連続で見ると、東海林アクション監督の目指した方向性がよく判る。決め、タイミング、手、足の動きが細かく描き込まれていて、判りやすくなっている。

❶


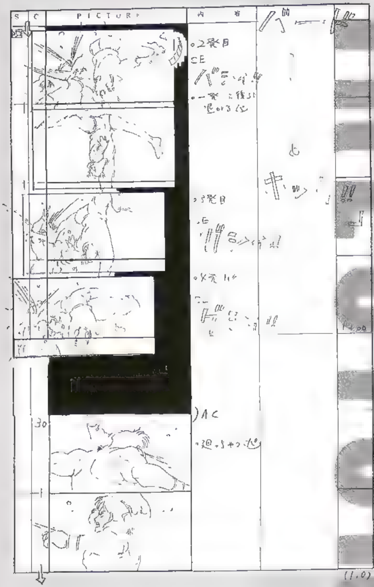
❷


❸


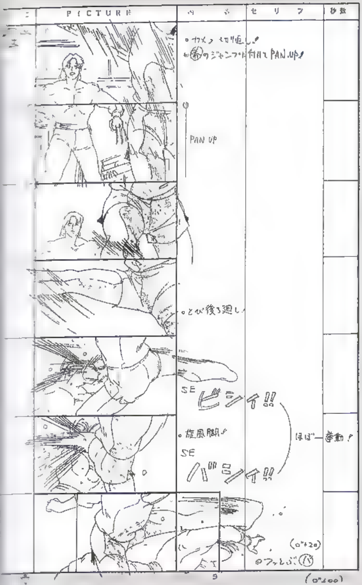
❹




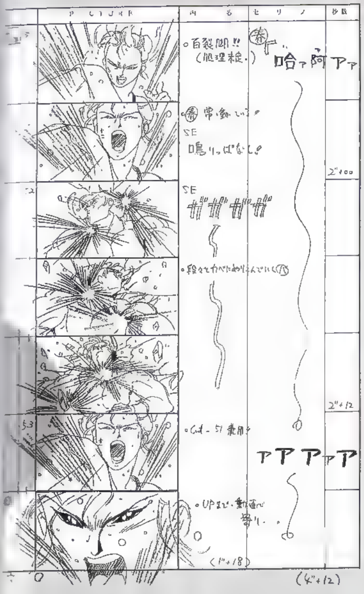
絵コンテで見る春麗の技① スピニングバードキック



スピニングバードキック（上の続き）



絵コンテで見る春麗の技② 旋風脚



絵コンテで見る春麗の技③ 百裂脚

CHUN-LI'S CREW

―　ゲーム的と言えば、エドモンド・本田とダルシムの戦いはゲーム画面のような平行移動のアクションでしたが、

東海林　あのシーンの絵コンテはノータッチですが、作画監督はやっています。ダルシムの動きはヌルッとした感じにしたかったので、原画のタイミングを直しています。

―　逆にラストのベガ戦は奥行きのある画面で、アクションも派手でしたね。

東海林　今回は、透過光をあまり使わないようにして、地味なアクションを続けて最後に花火をあげようと思ったんです。ラストの戦いは香港映画を意識しています。ただ、杉井監督のイメージの中で、ベガはとにかく魔王なので、ケンを拉致する所でも何もしないんです。それではリュウとケンが束になってかかっても勝負にならないので、とにかくアクションをさせましょう、と言ったんです。それでもベガの動きには制約があって、高い蹴りや派手な技はダメで、結果的にはフッと動くようなアクションになっています。後、ちょこちょこと、判らないようにゲームの技も少し入れてたんです(笑)。実際、あそこでは、入れかわり立ちかわりの忙しいアクションがほしかったんです。そうしないと、あまりにベガが強いので倒せないんです。最後に使ったダブル波動拳というのは、プロデューサーのアイデアで、準備稿の段階からあったので、これを入れ込んでみたわけです。後は、杉井監督のまとめ方のうまさですね。まさか、あの場面に篠原涼子の主題歌を入れるとは思いませんでした。

―　お聞きしていますと、殺陣の重要性が良く判ります。

東海林　要は、タイミングと見栄の切り方なんです。それと、普段のアクション場面だと流パンで主観移動ばかりになるんですけど、今回はそれはマズイと思ったんです。(絵コンテも)細かく描きすぎだとも言われたんですけど、動きを判ってもらうには、あれが一番早いと思ったんです。

―　アクション監督と言いますと、香港映画には必要不可欠な仕事ですが、かなり香港映画がお好きですね。

東海林　好きですね。僕も最初はブルース・リーなんです。なにしろ見栄の切り方がカッコいいですからね。ジャッキー・チェンの場合は、神技的なタイミングのうまさですが。おそらく初期は早まわしとか使っていないと思うんです。作品としてはつまらないんですけど「スパルタンX」のベニー・ユキーデとの戦いは大好きです。「ストII」のスタジオにもLDを持っていってスタッフに見せましたよ。ここまでやらないといけないんだ、と。最近では、「ワンス・アポン・ア・タイム」のリー・リンチェイですね。やはり本物の動きは違います。僕は空手をやっていたんですが、彼のアクションは素晴らしいものがあります。ビデオや上映会などがあるので、今から楽しみなんですよ。(本文中の香港映画はポニーキャニオンよりビデオで発売されています)

BRUCE LEE



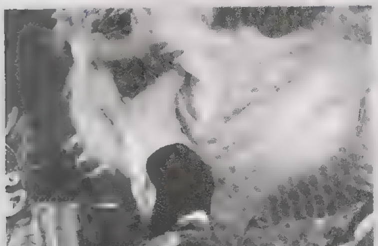
ブルース・リーの主演第1作「ドラゴン危機一髪」より

JACKIE CHAN



アメリカ進出記念の「バトルクリーク・ブロー」より

JET LI



「ワンス・アポン・ア・タイム／天地争覇」より

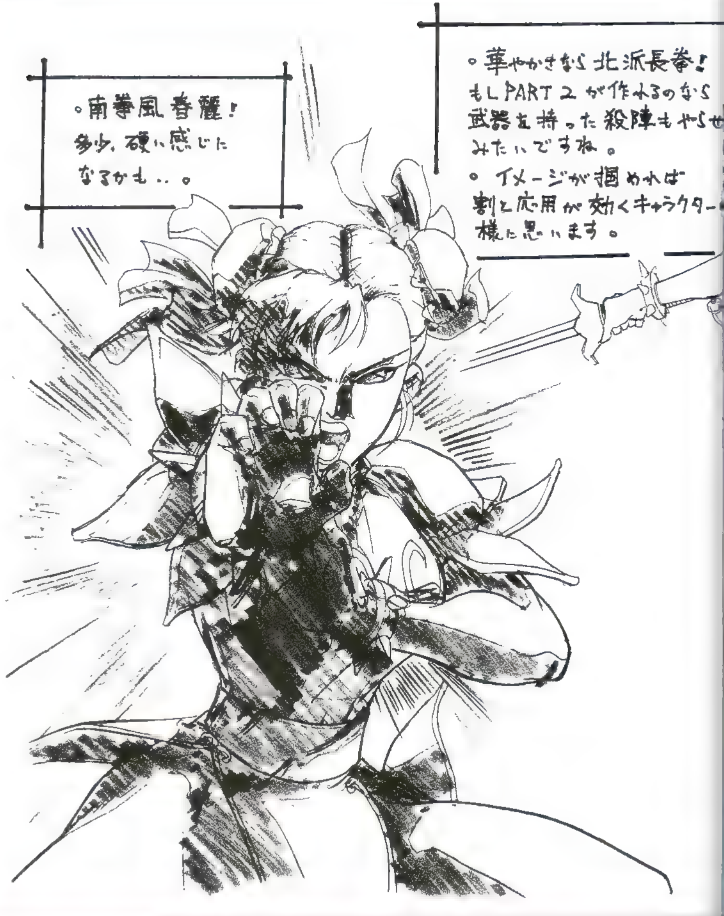
CHUN-LI'S CREW

SHINICHI TOHKAIRIN



★春麗の殺陣……。正直、ゲームの格闘イメージが掴み難かった娘です。北拳でもなければ南拳でもない。截拳道（振藩拳法）っぽくなると、フェイ・ロンとかち合ってしまいこれも×。とてもメジャーなキャラクターなので、慎重にならざるを得ませんでした。
★ゲームの技をどう画面に入れ込むか？「スピニング・バードキック等、そのままやるとギャグになってしまうのでは？」などと、結構気を使いました。最終的に、あの様なアクションになりましたが、楽しんでいただけたでしょうか？　.994.9.7.　草々…。

アクション監督　東海林真一



。南拳風春麗！
多少、硬い感じになるかも…。
。華やかさなら北派長拳！
もしPART 2が作れるのなら
武器を持った殺陣もやらせ
みたいですね。
。イメージが掴めれば
割と応用が効くキャラクター
様に思います。

ANIMATION DIRECTOR



江口摩吏介 ●作画監督

●PROFILE

'57年３月１日生まれ。グループ・タックを経てフリー。代表作は「銀河鉄道の夜」「タッチ２」「走れ！白いオオカミ」「おれたちのビー玉」（以上、作監）など。



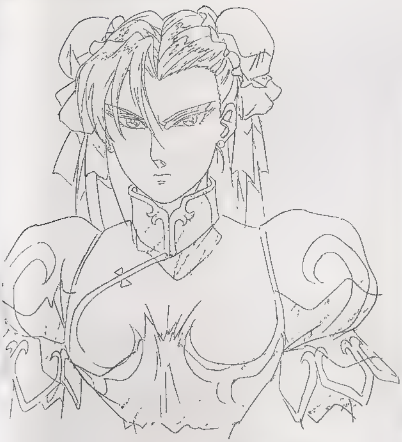
前田　実 ●作画監督

●PROFILE
'54年3月24日生まれ。スタジオ・ジュニオ所属。代表作は「Dr.スランプ」「タッチ」「DRAGON BALL」(以上、キャラデザ、総監督)「アンパンマン」(総作監)など。

村中博実 ●原画

●PROFILE

スタジオ・ムー代表 最新作は [illegible]
「ひみつの花園」「ヤタモノ」「[illegible]
チャン♡」「サムライスピ[illegible]作画







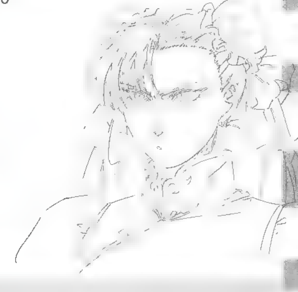
A01



A02



A03



CHUN-LI'S CREW



〈空軍基地のシーン〉
何故か描いてウメ様
（総作監）に没にされた
レイアウトから起こしたもの
（実は描きたかったアングル）
ヨカッタ、ヨカッタ♬



加野 晃 ●原画

●PROFILE

'64年9月29日生まれ。ムッシュオニオンなどを経てフリー。代表作は「ロビンフッド」「テッカマンブレード」「タイムボカン王道復古」(以上、作監)など。





岡田敏靖 ●原画

'45年２月23日生まれ。東映動画などを経てフリー。代表作は「ニルスのふしぎな旅」「ダロス」「エリア88」「ウイロータウン」（以上、キャラダザ、作監）など。







A01

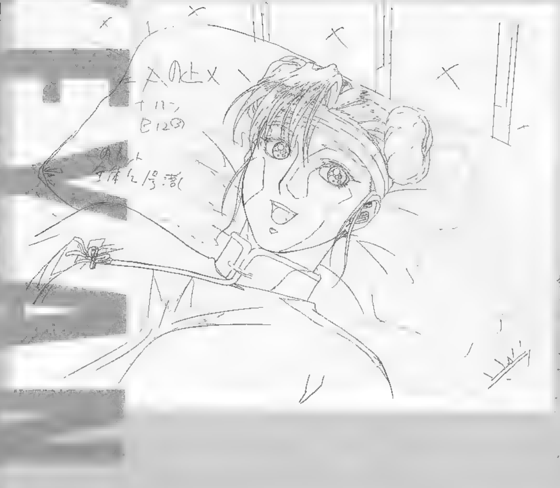


A04



A16











●PROFILE '65年9月22日生まれ。アニメ・アールを経てアングル設立に参加。代表作は「らんま1/2熱闘編」「万能文化猫娘」「青空少女隊」「天地無用　」（以上、原画）など。

原画● 吉本拓二

CHUN-LI'S CREW



GUIDELINE
STORY & STREETFIGHTERS



エキサイティングな映画「ストリートファイターⅡ」のストーリーと、春麗以外のストリートファイターたちのキャラクタープロフィールの紹介をクロスオーバーさせたガイドライン。15人のストリートファイターたちの名場面と合わせ読めば、ゲーム感覚を兼ねそなえた映画「ストリートファイターⅡ」の魅力が再発見できます。

STORY START

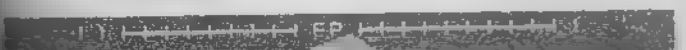
RYLvsSAGAT

烈風の吹きすさぶ荒野。暗闇の中に二人の男の姿が浮かび上る。日本の格闘家、リュウとタイを代表するムエタイの格闘王、サガットだ。

強烈な技の応酬の後、サガットの猛攻がリュウを圧し始める。必死で耐えるリュウだが、次第にダメージが大きくなっていくサガットは、リュウの竜巻旋風脚に、体勢を崩した。すかさず昇龍拳を炸裂させるリュウ。胸を切り裂かれ、のけぞるサガット。リュウが身構え、最後の攻撃に出た。気を集中させたリュウの手の平から光が放たれた——波動拳!!

数年後——。ストリートファイトは世界中で激化していた。恐るべき強さと無尽の闘争心。そのパワーを利用しようとする邪悪な力が動き始めていること知らず、ストリートファイターたちは日々、派手に暴れ回っていたのである。

彼らのパワーに目をつけ、悪による世界征服実現の兵器として利用しようと企んでいたのは、今や世界の軍事バランスに影響を与えるほどに巨大化した犯罪シンジケート〈シャドルー〉。世界で起きている暗殺事件や麻薬、武器問題の裏には〈シャドルー〉が潜んでいる。





日本代表

RYU

PROFILE

リュウの格闘歴は長く、[illegible] 明だが、[illegible] 育て[illegible]言うべき師匠「武道を一[illegible]」[illegible]た。当時から互いを鍛え[illegible]良き[illegible]良いライバル[illegible]のケンである

■名前：隆
■生年月日：昭和39年7月21日
■身長：75cm
■体重：68kg
■3サイス．B 12W81H85
■血液型　O型
■好きな物　武道一般、水ようかん
■嫌いな物．蜘蛛

■必殺技　昇龍拳、波動拳、竜巻旋風脚、空中竜巻旋風脚







タイ代表

SAGAT



PROFILE

かつてムエタイの帝王とまで呼ばれた男　リュウとの闘いに敗れた事をきっかけに、ベガの軍門に下る。今のサガットには善も悪もない。再びリュウと闘いたい。それ以外、今のサガットに必要なものはない。

■名前　サガット
■生年月日　955年 7 月 2 日
■身長　226cm
■体重　78kg
■3サイズ：B130W86H95
■血液型　B型
■好きな物　強い対戦相手
■嫌いな物　昇龍拳

■必殺技　タイガーアッパーカット、タイガーショット、グランドタイガーショット

その[illegible]・ベガ[illegible]サイコパ

を操り、人の意識をコントロールする、言わば魔人であった。ベガはすでに名うての格闘家、サガット、凶暴な性格からボクシング界を追放されたボクサーのバイソン、スペインの狂える毒蛇と恐れられているバルログを配下にしていた。そして、ジャングルに隠れ建つ司令部から、世界中のストリートファイターの元へモニターサイボーグを送り、情報収集を続けていた。しかし最も大事なものが欠けていた。サガットを倒した最強の格闘家であるリュウの情報収集である。サガットとのファイトの後、姿を消したリュウの捜査は、すでに3年を費やしていたのである。

一方、国際情報局、インターポールは、〈シャドルー〉を討つべく、活動を開始していた。

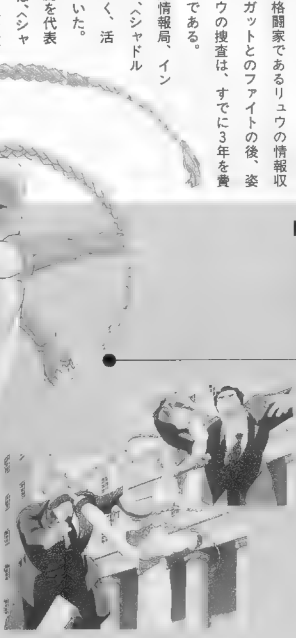
CAMMY●
捜査官の春麗を代表とする面々は、〈シャドルー〉が要人暗殺のために放ったテロリスト、キャミィを捕らえ、ベガのサイコパワーの解明を急いでいた。キャミィは意識下をベガにコントロールされ過去3年間の記憶を失くしていたのだ。春麗たちは、キャミィを分析することによってその方法を調査しようと試みていた。

STREET FIGHTER II

イギリス代表

CAMMY





PROFILE

イギリス情報部特殊工作員キャミィ。その小さな体に秘められた格闘能力に目をつけたシャドルー総帥ベガのサイコパワーによって洗脳され要人暗殺の殺人兵器に仕立てあげられてしまう。意識下をコントロールされたキャミィは過去3年間の記憶を失っていた。

■名前：キャミィ
■生年月日　1974年　月 6 日
■身長　164cm
■体重　46kg
■3サイズ：B86W57H88
■血液型　B型
■好きな物　ネコ
■嫌いな物　不機嫌な時目につくもの全て

■必殺技：キャノンスパイク、スパイラルアロー、アクセルスピンナックル





アメリカ代表

GUILE



PROFILE

アメリカ空軍少佐。かつて同じ部隊だった戦友「ナッシュ」を殺され、その復讐を誓った。ガイルの胸の中で虫の息のナッシュが最後に残した手がかり、それがベガの名だった。今回、インターポールからシャドルーの合同捜査を持ちかけられる。

■名前　ガイル
■生年月日：1960年12月23日
■身長　182cm
■体重　86kg
■3サイズ：B125W83H89
■血液型　O型
■好きな物：アメリカンコーヒー
■嫌いな物：日本で陸に食わされた納豆
■必殺技　サマーソルトキック、ソニックブーム

STREET FIGHTER II

更に、アメリカ政府がガイル少佐率いる特殊部隊を編成し、〈シャドルー〉壊滅作戦への参加を決定したのだ。春麗は、アメリカ軍との合同捜査に踏み切ろうとするがすげなくガイル少佐に拒まれてしまう。

「ベガを倒すのに応援は要らないってことさ」

春麗が父親をベガの手によって失っていたのと同じように、ガイルは親友をベガに殺され、ひとりで立ち向かおうとしていたのだ。

その頃、リュウは中国の岩山で激しい修行を続けていた。〈シャドルー〉の魔手が自分を求め、世界中に張り巡らされていることも知らず……。

「リュウ、お前は拳の先にいつも何を見ているのだ」

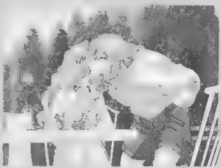
リュウの耳には師匠の声が響いていた。同門のライバル、ケンとの修行にいそしんでいた少年時代を想いだすリュウ。リュウとケンの実力は互角だったが、ケンは「いつか、俺とお前が本気で闘わなきゃならない時がやってくるだろうけどな」と思っていたのだった。

同じ頃、ケンは、愛するイライザの持つワシントンレークに向かって愛車のポルシェを飛ばしていた。修行を続けるリュウとは対照的に、気ままなストリートファイトを続けていたのだった。



アメリカ代表

KEN



PROFILE

日本で生まれ育ち、幼い頃からリュウと同じ師匠のもとで技を競いあった同門である。故に二人とも同じ技を持つ。母方の祖父にアメリカ人を持つクォータである。アメリカで武者修行をしていたが、恋人との生活にファイティングスピリットをなくしかけていた。そして今、彼にもシャドルーの魔の手が伸びようとしていた。

■名前：拳
■生年月日：1966年2月14日
■身長：176cm
■体重：76kg
■3サイズ：B114W82H86
■血液型　B型
■好きな物：スケボー、スパゲッティ
■嫌いな物：梅干し
■必殺技：昇龍拳、波動拳、竜巻旋風脚、空中竜巻旋風脚



ホンコン代表

FEI-LONG



PROFILE

幼い頃からカンフーをたしなんでいた彼は、念願かない、カンフーアクション俳優として映画出演を果たした。新人ばなれしたその才能に、各界の著名人は彼を絶賛した。そしてまたたく間に大スターとなった今、彼は大のストリートファイト好きとして、映画の撮影をさぼってファイター達を見物に来ている。リュウの素質を最初に見抜き、そして闘いを挑んだ。

■名前：フェイロン（飛竜）
■生年月日：1969年4月23日
■身長：172cm
■体重 60kg
■3サイズ．B108W76H80
■血液型 O型
■好きな物 カンフー、自己主張
■嫌いな物：無気力、無感動、無関心

■必殺技：熾炎脚、烈火拳

RYU VS. FEI-LONG●

KEN VS. T HAWK●

STORY

の河口の町。ひょんなことから倉庫内に作られた格闘場のリングに上げられたリュウは、挑戦してきた格闘家、仙王を一瞬の内に倒してしまう。そんなリュウに興味を示したのは映画スターで格闘家のフェイロンだった。激突するフェイロンの熾炎脚とリュウの竜巻旋風脚ー

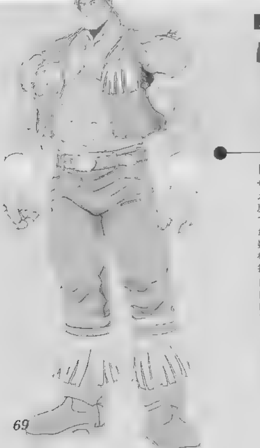
戦いの後、リュウはフェイロンから〈シャドルー〉の存在を教えられる。リュウが倒したサガットもベガの所で特訓を受けていると言われるが、リュウは自分には関係ないと聞き流し、いずこともなく去ってしまう。そんなリュウに、フェイロンは格闘家として友情を感じるのだった。

リュウとフェイロンが出会った頃ケンは、メキシコの格闘家、サンダーホークに闘いを挑まれていた。しかし、ケンはすでに無益なストリートファイトはやらないと決心していた。しかしサンダーホークは名誉のためにケンと闘うことを決心していた。

「お前は格闘家として高いタイトルを獲得している。そういう男を倒しているのは格闘家の名誉だ」

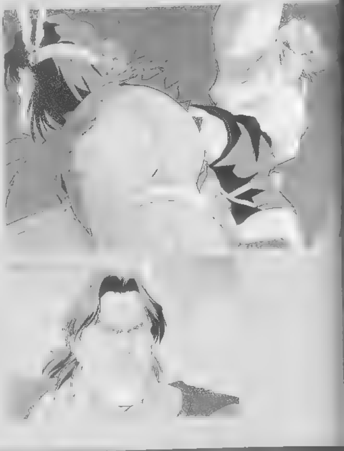
「どんな奴が現れたって、俺を倒せやしない。リュウ以外はな」

サンダーホークの攻撃をかわし続けるケンだったが、ケンの格闘家としての本能がサンダーホークのスキをついて、昇龍拳を炸裂させた。モニターサイボーグによって撮影されているとも知らずに……。



メキシコ代表

T.HAWK

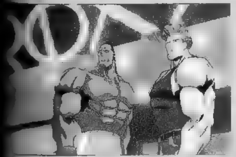


PROFILE

サンダーフット族の末裔であり「シャドルー」の総師ベガによって聖地を奪われた彼は、いつかその聖地をとり戻そうと打倒「シャドルー」総師ベガをその誇りにかけてちかうのであった。ベガを追い続け、世界各地の名だたるストリートファイターと対戦を続ける彼はやがて数々のタイトルを手にした「ケン」の存在を知る。彼は、格闘家の名誉、インディオの誇りをかけてケンに闘いを挑んだ。

■名前：T．ホーク
■生年月日：1959年7月21日
■身長 230cm
■体重 162kg
■3サイズ B 44W98H 12
■血液型 O型
■好きな物 動物 髪飾り
■嫌いな物 嘘
■必殺技 メキシカンタイフーン、コンドルダイブ、トマホークバスター





日本代表

E.HONDA



PROFILE
実力ては角界　といわれている。
豪快な性格を武器に、「ワールドにスモウのすばらしさを認めてもらうでごわす」と、旅に出たジャパ　ーズ・スモウレスラー。
奇妙な縁でリュウと行動を共にするが……

■名前．E、本田
■生年月日：昭和35年11月3日
■身長・85cm（まげ含む）
■体重・137kg
■3サイズ：B2 2W180H210
■血液型　A型
■好きな物：ティラミス、ちゃん゛鍋、風呂
■嫌いな物・優柔不断
■必殺技　スーパ　頭突き、百裂張り手、スーパー百貫落とし

DHALSIM VS. E. HONDA●

DEE JAY VS. STREET GANG●

STORY

リュウが次に現れたのはインドだった。寺院に近い広場では、日本の格闘家エドモンド・本田とインドを代表する格闘家ダルシムのストリートファイトが始まっていた。ダルシムの眼が不思議な力で本田の体を動けなくする。だが、次の瞬間、ダルシムが表情を変えた。リュウの強い格闘パワーを感じ取ったダルシムは、さっさと試合を放棄してしまったのだった。

もはや運命はリュウを放っておいてはくれなかった。〈シャドルー〉の企てた暗殺事件に小さな少女が巻き込まれるのを目の当たりにしたリュウは、始めて怒りを露にした。「シャドルー……！」

その頃、リュウの情報が不備なことに業を煮やしたベガは、リュウと同門の格闘家だったケンに目をつけ、殺人兵器として養成すべく捕獲指令を出すのだった。

反目していた春麗とガイルは、いつしか打ち解け、共同して必死の捜査を続けていた。ロサンゼルス空港に到着した二人は、ライブハウス「ロキシー」におもむき、〈シャドルー〉にマークされているジャマイカ代表の格闘家、ディージェイに警告する。

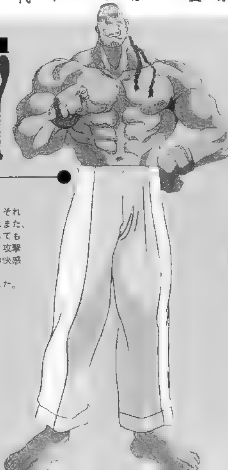
「俺には関係ないね」

「関係なくないよ。あんたのデータはこいつがもう送っているよ」

そう言うが早いか、春麗はモニターサイボーグの頭部を一撃で蹴り飛ばした。春麗たちのやりとりをモニターで見ていたベガに[illegible]

ジャマイカ代表

DEE JAY



PROFILE
　ミュージシャンとして大成功をおさめた彼は、それでも自分の音楽スタイルに納得いかなかった。彼はまた、恵まれた体と格闘センスでキックボクサーとしても一流の腕を持っていた。ある日彼は試合のさなか、攻撃の応酬のリズムに、これまで感じた事のない独特の快感を得たのだった。
　-これだ！」。その日から彼は世界に跳びたした。新しい音楽を求めて。

■名前　ディージェイ
■生年月日：1965年10月31日
■身長　184cm
■体重．92kg
■3サイズ・B130W89H94
■血液型・AB型
■好きな物　叫ぶ、歌う、踊る
■嫌いな物：静寂
■必殺技．エアスラッシャー、ダブルローリングソバット、マシンガンアッパー



インド代表

DHALSIM

PROFILE
インドヨガの究極達人。空腹息子ダッタのために、ストリートファイトをはじめた。人を傷つけるのは良くないが、必要悪だと自分に言い聞かせ、今日も闘う。

■名前　ダルシム
■生年月日・1952年11月22日
■身長　普段は176cm
■体重　普段は48kg
■3サイズ．B107W46H65
■血液型．O型
■好きな物．カレー、瞑想
■嫌いな物・甘い物
■必殺技　ヨガフレイム、ヨガファイヤー、ヨガテレポート

ソ連代表

ZANGIEF



PROFILE

[illegible]ロシアレスリングにア[illegible]イントライバー、ブレーンバ[illegible]クス[illegible]、独自のプロ[illegible]思いがけぬ人から託された[illegible]世界の強豪と闘っている。

■名前：ザンギエフ
■生年月日：1956年6月 日
■身長：2 cm
■体重：1 5kg
■3サイズ：B163W128H150
■血液型：A型
■好きな物：レスリング、コサックダンス
■嫌いな物：波動拳、ソニックブーム、ヨガファイヤー、タイガーショット
■必殺技：ダブルラリアット、スクリューパイルドライバー、ハイスピードダブルラリアット

ブラジル代表

BLANKA



PROFILE

彼自身はまだ知らないが、彼の本名はジミー。幼い頃飛行機が墜落し、ジャングルで自然を相手に育った野生児。その巨体から想像もつかないスピードで動く事ができる

■名前：ブランカ
■生年月日：966年2月12日
■身長：192cm
■体重：98kg
■3サイズ：B 98W 20H172
■血液型：B型
■好きな物：サマンサ、ピラルク
■嫌いな物：軍隊アリ
■必殺技：エレクトリックサンダー、ローリングアタック、バーチカルローリング、バックステップローリング



BLANKA VS ZANGIEF●

ー」主催のパーティーが盛大に開かれ各国のルートを押さえているボスたちが一堂に顔を見せていた。ホテルのホールに用意された特設リングでは、格闘ショーが始められ、ロシアレスリング界の帝王、ザンギエフとジャングルの奥地で育ち獣を相手に格闘技をきたえたというブラジルの野生児、ブランカが激突していた。

CHUN-LI VS BALROG●

同じ夜、ニューヨークのマンハッタン、ハドソン川沿いにあるビルの自室で、シャワーを浴びてくつろいでいた春麗に、ベガが送った刺客バルログの魔手が忍び寄った。浴室から出た春麗のシャツをバルログの爪が引き裂く。

「おまえバルログ!」

不意をつかれた春麗に容赦なく襲いかかるバルログ。狭い部屋の中で凄絶な闘いが続く。危うし春麗! 異変に気づいたガイルが急いで春麗のもとへ急行する。追いつめられる春麗。だが、春麗は最後の力を振りしぼって、百裂脚を爆裂させた。最後の両足蹴によって、バルログは壁をぶちぬかれ、ビルの谷間へと消えた。

「春麗!」。駆けつけたガイルに血だらけの春麗が呟いた。「バルログよ……」。そして病院に入院した春麗を残し、ガイルは怒りを新たにする。

STREET FIGHTER II



スペイン代表

BALROG



PROFILE

バイソンとは正反対に、貴族の家系に生まれたバルログ。気品に満ちた顔立ちと育ちの良さをうかがわせる身のこなし。だが、その微笑みの裏には、身の凍る残虐さが潜んでいる。美に対して異常な執着心があり、美しいもの以外は価値さえもないと思っている。スペインの狂える毒蛇として恐れられている。シャドル 四天王の一人。

■名前：バルログ
■生年月日：967年1月27日
■身長：186cm
■体重：72kg
■3サイズ：B12 W73H83
■血液型：O型
■好きな物：美しいもの、自分自身
■嫌いな物：醜いもの
■必殺技：フライングバルセロナアタック、ローリングクリスタルフラッシュ、イズナドロップ





アメリカ代表

M.BISON

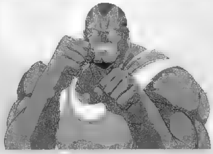


PROFILE

スラム街で生まれ育ち、ケンカにかけては右に出るものがいなかったほどの実力者。彼にとってのボクシングとは、ケンカの延長でしかなかった。手加減を知らないバイソンは、プロボクシング界を追われてゆく

■名前：バイソン
■生年月日：1968年9月4日
■身長：198cm
■体重：102kg
■3サイズ　B120W89H100
■血液型：A型
■好きな物　女、バーボン
■嫌いな物　魚、算数、努力

■必殺技　ターンパンチ、ダッシュストレート、ダッシュアッパー



KEN VS. VEGA

夕暮れ時のシアトル──。ケンは恋人のイライザとドライブを楽しんでいた。そこでイライザに結婚を申し込むケン。しかしケンの頭の中はかつて修行を続けていた頃のリュウのことで埋めつくされていた。

「リュウ、お前を待つのも疲れたぜ」

かつて、同門のライバルとして修行した2人。ケンは友情の証として、自らの着けていた赤いバンダナをリュウに譲っていたのである。

イライザを送り届けたケンの車をベガのVTOL機が追っていた。突然、サーチライトを浴びたケンが慌ててブレーキを踏んだ。いきり立ったケンがベガに攻撃を仕掛けた。が、わずかなダメージすらも与えることができない。再び飛び掛かるケンを、激しいサイコパワーの衝撃がはね飛ばす。不気味に笑うベガ。ケンの意識が徐々に遠のいていった……。

ケンが狙われていることに気づいたガイルが現場に到着した時、置き去りにされたケンのポルシェだけが残されていた。そこでガイルはリュウの居場所をつきとめ先まわりすべくタイへ飛んだ。リュウはタイのラオス国境に近い山岳地帯でエドモンド・本田と共に修行に励んでいたのだ。

ジャングルに囲まれた岩山に建つ丸太小屋にガイルを乗せた軍用ヘリが近づいてくる。空を見上げるリュウと本田に、ヘリから飛び出したガイルが素早く駆け寄り、事の次第を説明した。

悪の組織シャドルー

VEGA

PROFILE

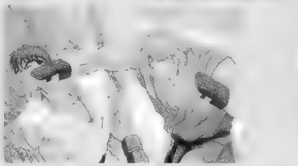
■による世界征服をもくろむ犯罪シンジケート「シャドルー」の総帥、その生い立ちも年齢も全く不明。憎悪のサイコパワーを武器に、目障りな存在を次々抹殺していく■の格闘王。世界中のストリートファイターを配下に治めるべく暗躍している。リュウの強さに目を付け、彼を付け狙う

■名前　ベガ
■生年月日　??年4月17日
■身長　182cm
■体重　80kg
■3サイズ　B129W85H9
■血液型　A型
■好きな物：世界征服
■嫌いな物：弱いもの、無能な部下

■必殺技　サイコクラッシャーアタック、ヘッドプレス、ダブルニープレス















ケンが〈シャドルー〉の手にかかり殺

人兵器として養成されている。そしてリュウもまたその標的に！　と、その時、ベガのVTOL機の不気味なローター音が響き渡りハッチが開いた。ベガに続いて現れたのは意識をコントロールされ、殺人兵器と化したケンだった。再会したかつての親友リュウとケン。リュウは必死でケンの意識をとり戻させようと呼びかりるが、ケンの狙ったような攻撃に何度も地面に叩きつけられ、傷だらけになっていく。

GUILE VS. VEGA●

ガイルは、ベガに攻撃をかけるがサイコパワーで吹き飛ばされてしまう。相撲パワーでバイソンを倒した本田も、バイソンと共に、谷底に転落する。

RYU & KEN VS. VEGA●

やがて、衝撃で眼を覚ましたケンはリュウと共に力を合わせ昇龍拳、竜巻旋風脚のダブル攻撃でベガをひるませ、すかさず、双竜波動拳を放つのだった。

〈シャドルー〉の本部も破壊され、闘いは終った。再び別の道を歩もうとするリュウとケン。しかし、リュウの後には、ベガの運転する巨大なトラックの影が近づいていた。

STORY OVER





STⅡ EVENT CARAVAN

全国公開の映画ともなれば、その宣伝のために様々なイベントが行われる。そこにはもちろん春麗の姿も！　公開前のワクワク気分を満載だ



MISS 春麗オーディション ●

6/20 全国からの応募総数約1500通の中から選ばれたMISS春麗６人と、MISSキャミィ３人の最終オーディションが行われた。その結果、下の写真右から順にMISS春麗に伊藤里絵さん、MISSキャミィに山崎真美さん、特別賞に天正彩さんらが選ばれた。当日は審査員として主題歌の歌手、篠原涼子さん（下の写真左）も招かれ、花を添えた。





最終オーディションが行われたのは、東京にある東映本社の一室　厳正な審査が行われた。









対象となるのはむろん春麗だけではない　多彩なコスプレが一堂に会したのだ。

コスプレ大会 ●●

7/17 東京・渋谷の109店頭前にて「ストII」ファンを集めた、映画の決起集会が行われた。その一環として催されたのが「集え！ストIIコスプレイヤーたち」というイベント。参加者には先着 00名に限り「ストII」グッズをプレゼントということもあって、みんな気合いの入ったコスプレを披露してくれた

写真協力・T I C

完成披露パーティ

7/18 公開日がなかなか決定せず、気をもませたがようやく初号は完成。無事、試写会を兼ねたパーティが執り行われた。当日はメインキャストの声優に加え、杉井監督、音楽の小室哲哉さんなども姿を見せた。もちろんMiSS春麗、キャミィの姿も。しかしなんと言っても報道陣の注目の的は、話題の羽賀研二さん（ケン役）だった。





パーティ会場では、MISS春麗、キャミィらを囲んでの記念写真サービスも行われた。





篠原涼子の歌う主題歌、アルフライっの歌う挿入歌も披露された。

チャンピオンシップ94IN国技館

8/10 東京の両国にある国技館で行われた、ファミコンソフト「スーパーストリートファイターII」による、全国チャンピオン決定戦。約8000人の観客が見守る中、地方予選から勝ち抜き、栄光のチャンピオンを射止めたのは、リュウ使いの木塚純さん。また、会場のあちこちでコスプレを楽しむ人たちが散見された。







当日の司会はラジオなどでおなじみの伊集院光さん。篠原涼子さん（右）も主題歌を披露。アルフライっのミニライブも催された。

春麗世界 GOODS

ITEM COLLECTION

CHUN-LI



01

01 新しき挑戦者たち 500ピース【セントラルホビー㈱ 3000円】

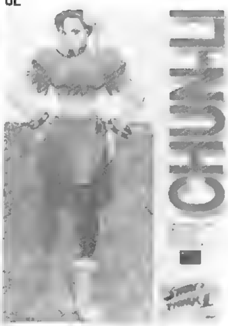


▶02のシリーズは、全キャラを集めると巨大なイラストが完成する

PUZZLE

パズル

02



02 春麗 08ピース 257×182mm【セントラルホビー㈱ 1000円】

04 闘いの序曲◆ホログラムパズル300ピース【セントラルホビー㈱ 3000円】

04



03 シャドルーの魔手◆ホログラムパズル300ピース【セントラルホビー㈱ 2000円】見る角度によって色が変わる立体感のある絵

03



CHUN-LI ITEM COLLECTION

UFO CATCHER

春　ぬいぐるみ　麗



07



06





05　ハラン　キャラ　ガ、　イ、春麗、　ュ　ガ、カイル）◆吸盤でガ　や壁からつり下げられる【㈱ベルノ　各2000円】

06　バ　マスコット（あよ　キャミィ、カイル、春麗、ベガ、リュウ）◆マスコットとしてカバン　【㈱ベルノ　各500円】

07　マスコット　◆布製、吸盤でカフスや壁からつり下げられる、愛車に、勉強部屋に、春麗といつもいっしょ【㈱ベルノ　800円】

CAMERA

春　カメラ

09



09　ストリ　トフ ァイターIIキャラクター　ウォッチ　、色　ノフック、ノル　）◆アラーム、タイマ　付5気圧防水　ンチズン時計　4300円（税別））

08

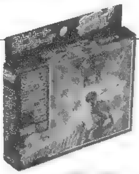


08　カメラ小僧24春ちゃん◆春麗キャミィのイラスト入り使い捨てカメラ【㈱新声社　1500円】

WATCH

春　時計　麗

11

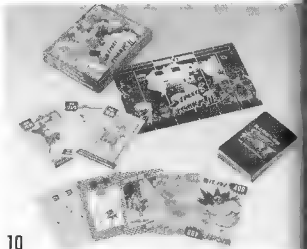


11　ストリートファイター　IIカードゲーム◆1～12人用　対戦プレイとバトルロイヤルも楽しめる【セントラルホビー㈱1500円】

　ストリートファイターII'カードゲーム◆　前作と一緒にプレイできる！【セントラルホビー㈱　980円】

12　ストリ　トファイターII MOVIEゲーム◆劇場での熱いバトルをカードで再現してみよう　【セントラルホビー㈱　1500円】

10



12

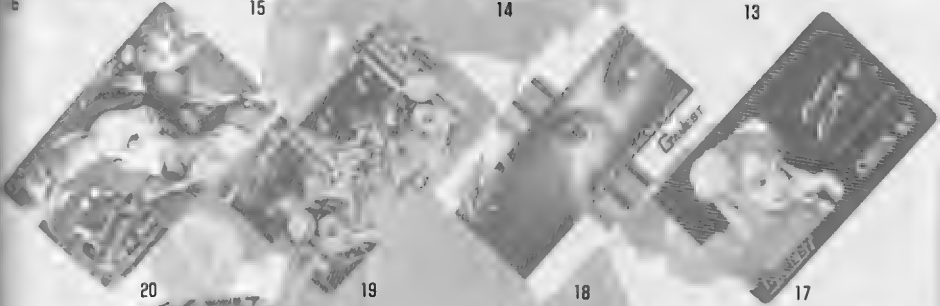


CARD GAME

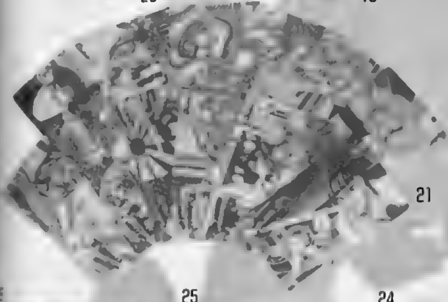
春　カードゲーム



16 15 14 13



20 19 18 17



21

TELEPHONE CARD

13〜23のテレカは全て【㈱新声社】

㉔ファイティング春麗下敷き【㈱新声社 280円】
㉕オリジナル春麗下敷き【㈱新声社 280円】
㉖スト II 下敷き【㈱新声社 250円】

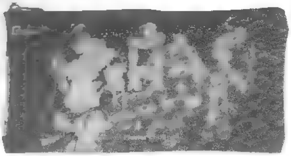
25 24 23 22



CHUN-LI ITEM COLLECTION

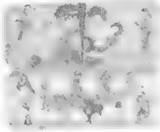
STATIONERY

文具



27

[27] スーパーストII×ペンケース（布製）◆黒地に赤ラインの渋いペンケース【㈱新声社680円】



28

[28] ストIIダッシュカンペン◆春麗は内ブタにしPで登場！【㈱新声社 700円】



29

[29] ストII下敷きセット（7枚組）◆【㈱新声社 3800円】

31



[31] ストIIカンペン◆元祖ストIIのファイター達を君の手に！【㈱新声社600円】



30

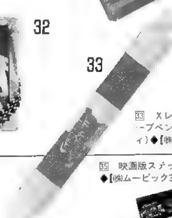
[30] ストII MOVIE下敷き◆映画版【㈱ムービック250円】

[32] ペンケース（映画版）◆【㈱ムービック 500円】



32

33



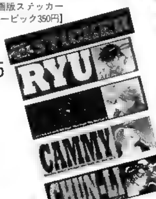
[33] Xレディースシャープペン（春麗、キャミィ）◆【㈱新声社400円】

OTHERS

その他

[35] 映画版ステッカー◆【㈱ムービック350円】

35



34



[34] 映画版ポスタ ◆映画の感動をいつもそばに【㈱ムービック300円】

[36] ラミネートカード◆【㈱ムービック5枚組500円】

36



37



[37] スパII×キャラクターシール◆ホログラム加工してある【㈱武田金糸？枚組1000円】

38





[38] カードダス（左 春麗 右 キャミィ）◆【㈱バンダイ1枚20円】

問い合わせ先 ☎

■シチズン商事㈱宣伝課
(TEL)03-5818-2708㈹
■セントラルホビー㈱
(TEL)03-3862-6231㈹
■㈱武田金糸
(TEL)06 243-6323㈹
■㈱ベルノ
(TEL)0473-95 7963
■㈱ムービック
→アニメイト池袋店
(TEL)03-3988-1351㈹
■㈱新声社読者サービス部
(TEL)03-3293-9326㈹

通信販売も行っています。郵便払込用紙を使うか、郵便局の通知票で申し込んでください。ただし、現金書留、銀行振込、電話での注文は受け付けておりません。

また、以下の「ゲ屋」でもお買い上げできます。

ゲ屋 東京内神田店
東京都千代田区内神田1515 12 一政ビル2F

ゲ屋 大阪上六店
大阪市天王寺区上本町6-3-31-119 うえほんまちハイハイタウン1F

（順不同）

（価格、連絡先等のデータは、'94年10月23日現在のものです）

CONPACT DISC

ゲームの世界は移り変わりが激しい。その中で、常にトップグループを走り続けるカプコンのサウンドは、何回聴いても飽きのこない曲ばかりだ。ゲームセンターだけでなく、自宅でも耳にして欲しい。

篠原涼子の歌う主題歌CDは、P89、宮前真樹の歌う春麗のテーマCDはP90を参照。

ストリートファイターII G.S.M.CAPCOM 4

■ポニーキャニオン/サイトロンレーベル ■3500円 ■PCCB- ■9 年 月 日発売 収録曲 …ストリートファイター… G.S.M.…
アレンジ



バトル野郎〜百万人の兄貴〜 筋肉少女帯

■ 28011 ■ 月2日発売 …野郎 2し …まいい塩梅 …ファミ版の …本中のお茶 …された曲だ。 …よ、道' …ースを、一度 …た事かある …驚くべき事に …歌っていたの



ストリートファイターII 春麗飛翔伝説

■ EMI/TMファ …レーベル ■ 円 ■ 6542 ■ 月15日発売 …トファイ …ドラマ) …田美演ずる春 …出た第一作 …された映画と同 …春麗対バルロ …が描かれて …映像と音、ス …クなら聞 …てみては?



熱唱!!ストリートファイターII インストゥルメンタル

■ポニーキャニオン/サイトロンレーベル ■2000円 ■PCCB-00 14 ■93年3月9日発売 収録曲:①〜⑫ストリートファイターII(インストゥルメンタル) ●戸田誠司プロデュースが冴えわたる1枚。ただのゲーム音楽が多彩な広がりを見せるのは、作り手達が本当にストIIを好きな証拠だろう。



ストリートファイターII イメージアルバムG.S.M.CAPCOM

■ポニーキャニオン/サイトロンレーベル ■2500円 ■PCCB-00075 ■91年1月2日発売 収録曲:①ストリートファイターII(アレンジバージョン) ●ストIIに登場する2人の戦士+四天王のイメージソングを収録。どれもこれも絶妙なアレンジで聞かせてくれる。



ストリートファイターII MAD REVENGER復讐の戦士

■ EMI/TMファ …ーレーベル ■ ■ 6802 ■ 2月2日発売 …トファイ …ドラマ) …トをあの …智志」さ …けている。 …とも言うべ …書き込みを …よ!!



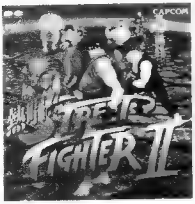
熱唱!!ストリートファイターII オリジナルカラオケ

■ポニーキャニオン/サイトロンレーベル ■2000円 ■PCCB-001 5 ■93年3月19日発売 収録曲:①〜⑫ストリートファイターII(カラオケバージョン) ●ボーカルが入ってない分、1000円お得なお値段(笑)になっています。買ったからには1000円分は歌ってくださいね。



熱唱!!ストリートファイターII

■ポニーキャニオン/サイトロンレーベル ■3000円 ■PCCB 00 03 ■92年2月16日発売 収録曲:①〜⑫ストリートファイターII(アレンジバージョン) ●ストIIの各ステージ曲に歌詞を付けて歌おうという試み。元の曲がストIIだけに12曲 2人の歌い手達か個性豊かに歌いあげている。



ストリートファイターII 魔神の肖像

■ EMI TMファ …ーレーベル ■ ■ 088 ■ 14日発売 …ートファイ …ドラマ) …に先がけて、 …ンがベカに …まう話 …ベカに殺 …誓を誓って …るまでの話 …ている。



嵐になれ 山本淳一

■ポニーキャニオン/サイトロンレーベル■800円 ■PCDB 00003 ■92年12月6日発売 収録曲:①嵐になれ ②嵐になれ(カラオケバージョン) ●同時発売された「夢へのホンジョン」と同しく、隆ステージンのおなじみの曲に歌詞かついている。隆でプレイ中に口ずさむ事請け合い



バース G.S.M. CAPCOM6

■ポニーキャニオン/サイトロンレーベル ■3500円 ■PCCB 00 10 ■93年2月9日発売 (2枚組) 収録曲:①バース ②ストリートファイターIIダッシュ ③ナイツ・オブ・ラウンド ④ストリートファイターII 他 ●ストIIの過渡期ともいえる時期の1枚



CHUN-LI ITEM COLLECTION

VIDEO SOFT

ビデオ

他人の闘いを見る事は、上達への近道だ。それが最高のプレイならなおさらだろう。ここにあげたビデオには、どれも最高のテクが収録されている。これを見て腕を磨くのもよし、プレイに陶酔するもよし。

ストリートファイターII ダッシュ ～究極奥義編～



■ポニーキャニオン／サイトロンレーベル ■4800円(VHS) 4800円(LD)
■PCVP 10960(VHS) PCLP-00367(LD)
■92年9月18日発売
●そしてストIIはさらにダッシュへと進化を続ける。「究極奥義編」と名付けられたこのビデオは、ストIIダッシュの高みへ昇った者達による「奥義」の記録である。

スーパーストリートファイターII アーケードゲームトラック

■ソニーレコード
■2000円
■SRCL 2822
■94年 月21日発売
収録曲 ①Opening Demo ②Player Select ③Tournament ④VS. ⑤Ken Stage ⑥Ken Ending ⑦Ken Endingz ⑧Ken Voice ⑨Ryu Stage ⑩Ryu Ending ⑪Ryu Voice ⑫Chun-Li Stage ⑬Chun-Li Ending ⑭Chun-Li Ending2 他



ストリートファイターII ダッシュターボ ～激闘乱舞編～



■ポニーキャニオン／サイトロンレーベル ■4800円(VHS) 4800円(LD)
■PCVP 1353(VHS) PCLP-00492(LD)
■93年2月17日発売
●限定版として発売された「ストII・コレクターズBOX」からビデオのみ発売されたもの。対戦企画としてトーナメント方式のバトルなども収録されている。

ストリートファイター



■ポニーキャニオン／サイトロンレーベル ■3378円(税抜)
■V35X1653(VHS)
■88年5月2日発売
●ストIIの原点がここにある。今を去る事6年前(?)に始まった対戦格闘ゲームがこのような隆盛を誇るとは、誰が予想できただろう？
劇場版の冒頭のリュウ対サガット戦は、このゲームのラストと同じだ。

ストリートファイターII アルフライラ With 烏山雄司

■ソニーレコード
■3000円
■SRCL 2857
■94年4月1日発売
収録曲：①Breath Again～Ken Stage～②Save The Holy Place～T. Hawk Stage③On Your Mark～Fei Long Stage～④Remembrance～Cammy Stage～⑤On His Beat～Deejay Stage～⑥The Missing Link～Chun-Li Stage～ 他



スーパーストリートファイターII



■ゲーメストビデオ
■6800円(VHS) GV-007
■94年3月5日発売
●「スーパーストII」から、新たに4人のキャラクターが登場する。その4人を交えて新システム「トーナメントバトル」を中心に構成されたビデオ。トーナメントの出来る筐体を見かけない現在となっては、貴重な映像といえるだろう。

ストリートファイターII



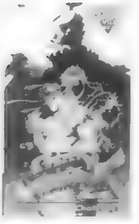
■ポニーキャニオン／サイトロンレーベル ■5800円(VHS) 4900円(LD)
■PCVP 10589(VHS) PCLP-00243(LD)
■91年7月21日発売
●ストI(ストリートファイター)からストIIへ。春麗はここで産声を上げる。全キャラクター完全網羅。もうゲームセンターには残っていない今、ビデオ以外ではそうお目にかかれない

ストリートファイターII オリジナル サウンドトラック

■ソニーレコード
■2800円
■SRCL 2937
■94年8月 日発売
●小室哲哉と烏山雄司、そしてカプコンサウンドでおなじみの「アルフライラ」が手を組んだ劇場版サントラ。篠原涼子歌う主題歌「愛しさとせつなさと心強さ」も収録。なお、おまけに「ゴウキ」の曲も入っている。

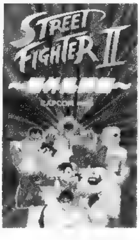


スーパーストリートファイターII X



■ゲーメストビデオ
■7000円(VHS) GV-009
■94年6月 日発売
●続く「X」からは、「コンボ」という概念と、新たにゲージが導入された。必殺技も増え、対戦バランスも微妙に変わった。そして戦い方も。これはそうした新時代のストIIの戦い方の姿なのだ。スパIIX全国大会の名勝負の数々も収録されている

ストリートファイターII ～場外乱闘編～



■ポニーキャニオン／サイトロンレーベル ■6800円(VHS) 5800円(LD)
■PCVP-10718(VHS) PCLP-00271(LD)
■91年12月21日発売
●前巻にも増して全キャラクタ[illegible]紹介、対コンピュータ戦、対戦等、多彩な戦いが繰り広げられる。大技が容赦なく出てくるのを見て、過去を思い出すもよし。

CRY

■ソニーレコード
■800円
■SRDL 3894
■94年7月21日発売
●元ユニコーンのギタリスト、手塚いさむ率いる「BIG LIFE」が歌う映画版の挿入歌だ。SFC版のCMでも使われていたので曲を耳にすれば、「ああ、あの曲」と思い出すはず。



GAME COMICS WORLD

ゲームとして世界中にその名を知らしめた「ストII」だが、コミックにおいても世界的な展開をはじめている。日本はもちろんの事、アメリカ、香港など色々な文化圏で描かれ、翻訳され、読まれているのだ。







▲シャドルーに洗脳された春麗。ガイルに牙をむく。
◀おなじみの四天王も登場する。

日本

JAPAN

●ストリートファイター
①〜②は既刊
神崎将臣著　徳間書店
人工島「SHAD」
の格闘家を目指し、
イター達が戦い
春麗は、インター
査官という設定に
ドルーの新型麻薬
て「SHAD」に潜入する







AMERICA

アメリカ

●STREET FIGHTER II

[illegible]カ版のコミックスは、[illegible]MA COMICS"より、ファ[illegible]ンピュータMagazine誌[illegible]た神崎将臣のコミッ[illegible]かオールカラーで[illegible]る もとの原稿の[illegible]ため、キャラク[illegible]ールが毎ページ[illegible]

HONG KONG

香港

●[illegible]

[illegible]ョンの本場[illegible]ンリ[illegible]ート[illegible]具を自由に[illegible]きるスト[illegible]画[illegible]家[illegible]



アメリカ



▲春麗のプロフィール・ページ。日本でもアメコミ専門店で購入できる。



▶華麗なる香港版春麗



◀台湾版「街頭覇王」最終回の表紙

香港



マインドコントロールされた春麗とリュウが激突する最終回[illegible]場面。日本では、イラスト[illegible]場面で最構成した特別本「ストリートファイターIIアジ[illegible]ナショナル」(スコラ[illegible])で楽しむことができる

春麗世界 FIGURE

3D CHUN-LI

DEALERS ROOM

ゲームもアニメもスクリーンやモニターのような平面の世界の物だ
しかし、それが立体になるとそのイメージはもっと広がる
スクリーンやモニターから飛び出した春麗はもっと魅力的に違いない



◀1/8春麗 レジンキャスト製
腰を落としてやや半身で構える。
次の瞬間に出るのは百裂脚か？
【バンダイ出版課5800円】



◀[illegible]/8春麗 レジンキャスト製
片足で立てるバランスの良さ
スタンドも必要ない
【バンダイ出版課5800円】

バンダイ出版課

BANDAI

▼[illegible]/8やったぁ!春麗 プラキャスト製【㈱ムサシヤ [illegible]】



▼[illegible]/6春麗 ソフトビニール製
【㈱ムサシヤ 3000円】





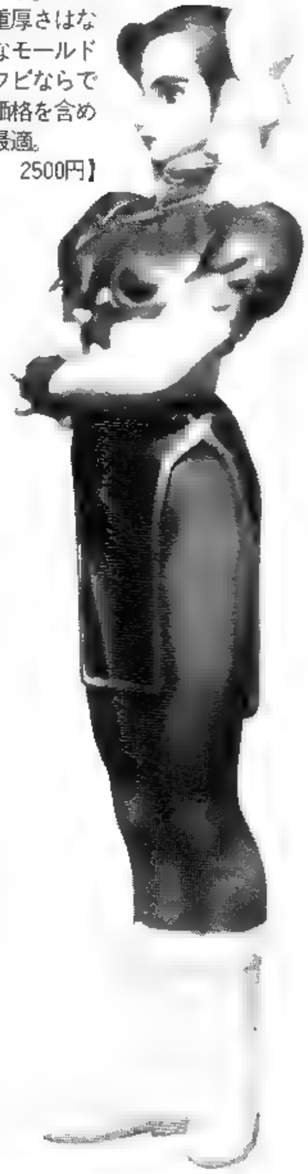
▲[illegible]8春麗(スピニングバードキック) キャスト製【㈱ムサシヤ
[illegible]円】

㈱ムサシヤ

MUSASHIYA

㈱ボークス

VOLKS



▶1/8春麗　ソフトビニール製キット。キャストほどの重厚さはないが、自然なモールドと質感はソフビならではのもの。価格を含めて入門には最適。
【㈱ボークス　2500円】



▲1/8春麗　ウレタン樹脂キット。余裕を持って敵を見据えた凛々しい立ち姿。こうして立体感にすると、どんなコスチュームなのかがよくわかる。
【㈱ボークス　4800円】



▲ストIIメダル〜春麗〜ウレタン樹脂製。限定販売だったがファンの要望で一般にも発売された　直径10cm
【ボークス　1500円】



▼1/6春麗〜気功拳〜ウレタン樹脂キット。映画化を記念した全高30cmの大型モデル。
【㈱ボークス　6800円】



◀1/15　ストIIBセット（春麗、ケン、本田、ブランカ）ウレタン樹脂製キット　Aセット、Bセット揃えると、初代ストIIの全メンバーが勢ぞろい。
【㈱ボークス　6000円】



◀1/8春麗　ウレタン樹脂キット　スーパーストIIバージョン。敵を前にして、静かに間合いを取って構える春麗。獲物を狙う猛禽のような眼が、対する敵を見つめている。動き出す一瞬前の張りつめた緊張感が、表情以外の部分からひしひしと伝わって来る逸品。脚の筋肉の質感も見事だ。
【㈱ボークス　4800円】

●問い合わせ先
バンダイ出版課
03(5828)3070
㈱ムサシヤ
0724(39)6374
㈱ボークス
075(955)2087

春麗世界 LIVE PICTURE

藤谷美紀 CHUN-LI VOICE

FAX INTERVIEW

Q01 ゲームの『ストリートファイターII』はプレイしたことがありますか。その腕前は？

♥何回かはあります。ボタンの押し方はメチャメチャですが、まぐれで勝つ事もあります。

Q02 アニメの声優は『鳥たちの戦争』に続いて2度目だそうですが、女優業と比べてどんな点が難しいですか？

♥アニメの口にあわせる事と、今回は闘いの場合が多く、「キェー!!」とか「ウッ」とか「ハッ」などいつもは言わない言葉が多くて…大変でした。

Q03 女性格闘家『春麗』という、女性についてどう思いますか。演じた感想は？

♥かわいくて、強くて…かっこいいですね。自分なりの春麗を演じたつもりですが、皆さんのイメージにあえば、大変うれしいです!!

Q04 これからの活動について教えて下さい。

♥10月からテレビ（ドラマ）の撮影に入ってます。

MOVIE

STREET FIGHTER THE MOVIE RECODING





右からフェイロン役の船木誠勝さん。ケン役

㈱ボークス

VOLKS



▶1/8春麗　ソフトビニール製キット。キャストほどの重厚さはないが、自然なモールドと質感はソフビならではのもの。価格を含めて入門には最適。
【㈱ボークス　2500円】



▲1/8春麗　ウレタン樹脂キット。余裕を持って敵を見据えた凛々しい立ち姿。こうして立体感にすると、どんなコスチュームなのかがよくわかる。
【㈱ボークス　4800円】



▲ストⅡメダル〜春麗〜ウレタン樹脂製。限定販売だったがファンの要望で一般にも発売された。直径10cm
【ボークス　1500円】



▼1/6春麗〜気功拳〜ウレタン樹脂キット。映画化を記念した全高30cmの大型モデル。
【㈱ボークス　6800円】



◀1/8春麗　ウレタン樹脂キット　スーパーストⅡバージョン。敵を前にして、静かに間合いを取って構える春麗。獲物を狙う猛禽のような眼が、対する敵を見つめている。動き出す一瞬前の張りつめた緊張感が、表情以外の部分からひしひしと伝わって来る逸品。脚の筋肉の質感も見事だ。
【㈱ボークス　4800円】



◀1/15　ストⅡBセット（春麗、ケン、本田、ブランカ）ウレタン樹脂製キット　Aセット、Bセット揃えると、初代ストⅡの全メンバーが勢ぞろい。
【㈱ボークス　6000円】

●問い合わせ先
バンダイ出版課
03(5828)3070
㈱ムサシヤ
0724(39)6374
㈱ボークス
075(955)2087

3D CHUN-LI

DEALERS ROOM

ゲームもアニメもスクリーンやモニターのような平面の世界の物だ
しかし、それが立体になるとそのイメージはもっと広がる
スクリーンやモニターから飛び出した春麗はもっと魅力的に違いない



◀1/8春麗　レジンキャスト製
腰を落としてやや半身で構える。
次の瞬間に出るのは百裂脚か？
【バンダイ出版課5800円】



◀ /8春麗　レジンキャスト製
片足で立てるバランスの良さ！
スタンドも必要ない。
【バンダイ出版課5800円】

バンダイ出版課

BANDAI

▼ /8やったぁ!春麗 プラキャスト製【㈱ムサシヤ　6000円】



▼1/6春麗　ソフトビニール製
【㈱ムサシヤ　3000円】





● 春麗 スピニングバードキック） キャスト製【㈱ムサシヤ [illegible]】

㈱ムサシヤ

MUSASHIYA



Miki FUJITANI

藤谷美紀●PROFILE

973年9月15日愛知県名古屋市に生まれる。血液型O型。身長162センチB80・W56・H83。「第一回全日本美少女コンテスト」グランプリ受賞。映画「のぞみウィッチィズ」に主演。ミュージカル「あしながおじさん」や「NEVER SAY DREAM」などの舞台に主演。


篠原涼子
THEME SONG
MOVIE

Ryoko SHINOHARA



篠原涼子●PROFILE
1973年8月31日群馬県に生まれる。血液型B型。身長162センチ・B80・W56・H83。話題の「東京パフォーマンスドール」の一員として活躍。「ダウンタウンのごっつええ感じ」などにも出演。

恋しさと　せつなさと　心強さと

作詞・作曲・編曲：小室哲哉

※恋しさと　せつなさと　心強さと
いつも感じている　あなたへと向って
あやまちは　おそれずに
進むあなたを
涙は見せないで　見つめていたいよ

遠い空を　あの日眺めていた
やりかけの青春も　経験も
そのままで
永遠を夢見ていたあの日を今、
もう2度とくりかえさずに
もどらずに生きること
出来なくて　あこがれて
でも少しずつ理解ってきた。
戦うこと!!

悲しくて　泣きたくて　叫びたくても
あなたを　感じてる　言葉にできない
あやまちは　おそれずに
進むあなたを
涙は見せないで　信じていたいよ

誰の目にも　とまることないまま
街角のポスターは
色あせて消えていく
だけど　あなたへの想いはきっと
消えないで　いつまでも
迷わずに残ってる
偶然でも　会えなくて
でも世界中で1人だけは
伝えたい!!

※repeat

「ストII」のゲームは、このお仕事の前から友達とゲームセンターで遊んだりしていました。もちろん春麗の役で。でもヘタだからすぐ終わっちゃうんです。
　春麗の様な女の子が本当にいたとしたら、見習いたいですね。自分にもし戦うような相手がいたとしたら、その意志の強さだけでもいいから、春麗のような強さを持ってみたいと思っています。
　曲を作っていただいた小室哲哉さんとは、今回初めて一緒に会って、お仕事をしたんですが、とても優しい方で説明もわかりやすくて、曲も歌いやすく覚えやすかった。気持ちのいいレコーディングができました。（談）



▲7月21日にエピックソニーから発売された、シングルCD





RECORDING

左の写真は、小室哲哉さんとのレコーディングの模様。映画のヒットと共に、主題歌の人気も急上昇。ベストテン番組でトップを取る勢いだ

Maki MIYAMAE

宮前真樹●PROFILE

1973年1月16日生まれ。東京都出身。血液型A型。身長＝160cm。趣味＝シャボン玉、ピアス収集。89年、美少女4人組アイドルグループ"CoCo"としてデビュー。94年9月、グループは解散し、ソロとして活動する。

アイドルが歌う「ストリートファイターII」関係の歌で、忘れてはならないのが宮前真樹の「夢へのポジション」だ。

CoCoのメンバーと共に活動していた宮前真樹は、ソロによるデビュー曲として、「ストリートファイターII」の企画アルバムから、春麗のテーマをイメージした「夢へのポジション」(ポニーキャニオン)を'92年12月16日にリリース。ジャケットで可愛い春麗のコスプレを披露してくれた。

なお、同曲を編曲した戸田誠司(FAIRCHILD)プロデュースによるボーカルアルバム「熱唱!!ストリートファイターII」(同時発売)にも1曲目に収録されている。



トリートファイターII」春麗のテーマ

夢へのポジション

詞：及川眠子　作曲：アルフ ライラ　編曲：戸田誠司

こも負けない誓い　ぎゅっと胸の片隅で抱きしめて
つも悲しみという　見えない敵と戦ってゆくの
きを手に入れる　そのときまで

えた素肌の下を　熱い気持ちが静かに流れてる
さえ　いつの日か　大事な想い出になることを
信じ　ひたすら歩いてゆくの

まれる夜は　ひとり星座をながめて
息の模様を　窓にえがく

まだ　夢へのポジション　スタートしたばかりだね

しいこのトキメキは　何が起こっても
なときにでも　誰にもゆずらないよ
まっすぐに生きてく気持ち　永遠に
誇りにするの
へのドアを開ける　鍵はいつも心のなかにあるよ
吹く木枯しに　立ち止まらないで捜しだそう
さが　きっと私を待ってる

くもりが恋しくて　思わず振り向いたけど
さが奏でる　マボロシだね

ういま　夢へのポジション　スタートしたばかりなの

発売当時の宣伝用チラシ▶




LIVE GAME PICTURE
宮前真樹
GAME MUSIC



水野美紀 PROMOTION FILM



水野美紀●PROFILE

1974年6月28日生まれ。身長＝167cm。B＝80、W＝61、H＝88。92年、〝チューして〟の「コーセー ルシェリ」のCMで注目される。キングレコードよりセカンドSCD「色づく街」が⅟₂₅発売。

実際の女優による、春麗としては、スーパーファミコンのCMで登場した水野美紀が素晴らしく、イメージを高めた。

青いコスチュームの春麗が砂漠を旅して、都市で戦うイメージで作られたスーパーファミコン版「ストリートファイターII」のCM第一作は、「勝つことはうれしい、そして哀しい。だからファイターは旅に出る」というコンセプトコピーをもとに、砂漠を旅して闘いに赴くリュウ（RYO）と春麗の姿が実写で描かれた。



▲水野春麗が表紙を飾った「ストリートファイターIIのすべて」（宝島社）

水野美紀が銀色のコスチュームでベガと戦うCM第2弾は、「ストリートファイターIIターボ」用に制作されたもの。春麗とベガが戦う「月と春麗篇」とガイル（ジェフ・ライベングッド）とベガ（軍事眞人）が戦う「海とガイル篇」が作られ、スピニングバードキックに続き、気功拳も映像化された。制作は第一企画で曲は2作とも、筋肉少女帯が担当。このCMで水野美紀ファンになった人も多いだろう。



◀表紙と特集ページで特撮している「HIPPON SUPER!」93年6月号（宝島社）

Thailand



第2作のベガとの格闘シーンは、タイのチャイナタウン・ヤワラー通りで比較的、人通りが少ない日曜日に撮影された。カメラは、臨場感を出すため、35ミリではなく16ミリのものが使われている。





Los Angeles

第 弾のストリートファイトのカットは、ロサンゼルスのダウンタウンで撮影されたが、ロス暴動の時期だったため、一時は撮影も危ぶまれたとか。ちなみに砂漠はデス・バレーで撮影している

CHUN-LI COSTUME



▲アニメでは、後ろ髪はこうなっています



◀詰めた髪にすっぽりかぶせる髪飾り

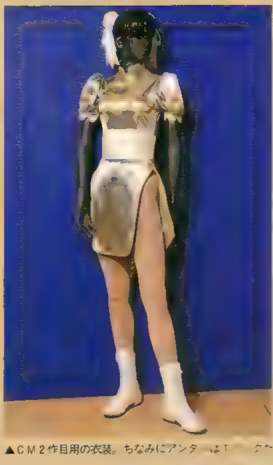
映画「ストリートファイターII」の、イベントで初公開された実写用の春麗コスチュームをじっくりお見せします。

映画公開に先だって開催されたイベントでは、ゲームのイメージイラストやCMのメイキングビデオなどと共に、これまで実写化された春麗のCMやプロモーションで使用された実際の衣装が初公開され、春麗ファンの注目を集めていた。女性の持つ美しさと強さを兼ね備えた春麗には当然ながら女性ファンも多く、人気コスプレにもなっているようだ。

▼水野美紀がＣＭ１作目で着用していた衣装



CF Version



▲ＣＭ２作目用の衣装。ちなみにアンダー…



FRONT

イメージガール用のコスチュームを前から見た図です



▲CAPCOMのロゴ入りベルト飾り



▲ビニール製のアームブレスレット



コスチュームを後ろから見た図。背中のチャックで脱がせます

BACK



▲村瀬修功デザインによるアニメ用コスチューム



2

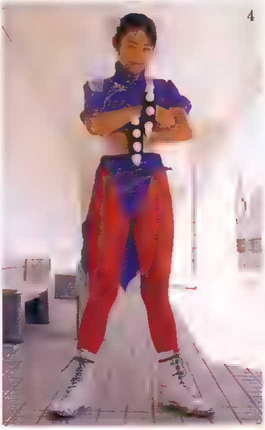
1



CHUN-LI COSTUME PLAY

1　右より、MISS春麗の伊藤里絵さん。左は特別賞の天正彩さん
2　イベントガールの田中美穂さん
3　イベントガールの中村真由美さん
4　コスプレ代表の名取めぐみさん

4



3



春麗世界 GAME ART GALLERY



● 9' 制作販促用イラスト



● 9' 制作販促用イラスト

P96からP102のイラストは
「カプコンデザイン室」によるもの

STREET FIGHTER II

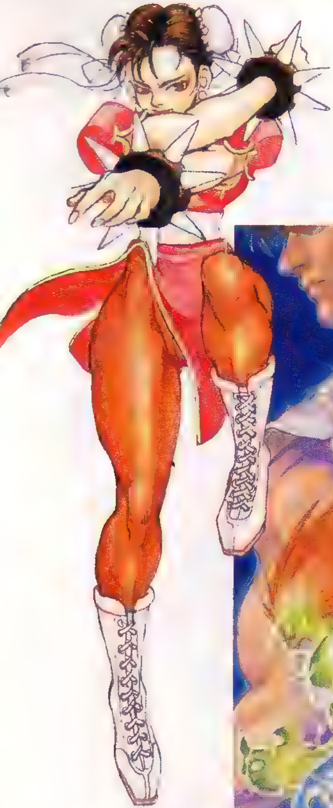


●'92制作
朝日ソノラマ発刊'92「ＣＤブック」用描き下しイラスト

●[illegible]制作
[illegible]社発刊「ギャルズアイランド」用描き下ろしイラスト



STREET FIGHTER II DASH & DASH TURBO







●中央、'92年制作「ストリートファイターIIダッシュターボ」ポスター用イラスト、'93年スーパーファミコン版パッケージとしても使用。右、'92年〜'93年制作スーパーファミコン版「ストリートファイターIIターボ」用イラスト。各種商品にも使用。

STREET FIGHTER II DASH TURBO



● 9 制作
新声社発刊「月刊ゲーメスト増刊」用描き下ろしイラスト

SUPER STREET FIGHTER II

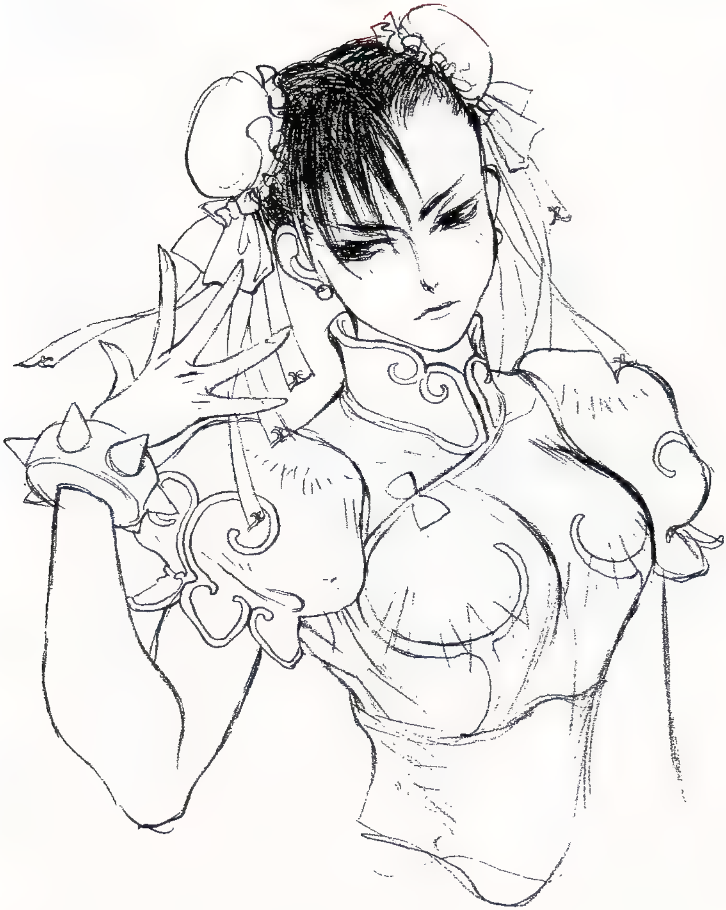


●中央と右、94年制作「スーパーストリートファイターII」用イラスト。左、'93年制作「アーケード版スーパーストリートファイターII」用イラスト。各種商品としても使用



●上、'94年制作「ストIIミュージアム」用描きおろしイラスト

SUPER STREET FIGHTER IIX



●'94年制作、アーケード版「スーパーストリートファイターII X」ポスター用イラスト(部分)

CHUN-LI IN THE GAME WORLD



ゲーム世界の春麗

ゲーム「ストリートファイターII」の歴史

『ストII』とゲームセンターでしか会えなかったのは昔の話。今ではスーパーファミコンを始めとする家庭用ゲーム機はもちろん、劇場のスクリーンでも『ストII』を見ることができるようになった。もちろんこれは原点のデキが非常によかったからこその話。『ストII』がどういった形で世に出、そして浸透していったかを振り返ってみよう。

ゲームの歴史は'87年まで遡ることができる。この年に「ストII』の原点である『ストリートファイター』が登場したのだ。

『ストリートファイター』は発売当初、アップライト筐体で発売された（アップライト筐体とは、立ったままプレイする大型筐体のこと）。パンチとキックそれぞれに直径15センチほどの圧力センサーつきのボタンが1つずつ割り振られていたこともあって、このゲームはゲームセンター内でもかなりの異彩を放っていた。それも当然だろう。

なにしろ「8方向レバーを操作しつつボタンに拳を振り下ろし、その威力によって弱〜強攻撃を使い分ける」という、今から考えても非常に個性的なシステムを採用していたのだから……。

それゆえに、何度も続けてプレイするのは体力的につらいという弊害が出たほどだ。結局『ストリートファイター』は一部のファンに大受けしたものの、他の多くのプレイヤーにとっては「たまに遊ぶ体感ゲーム」という位置付けでしかなかったようである。とはいっても、当時のアクションゲームにしては珍しい「攻撃方法に強弱があり、敵と1対1で戦っていく」というシステムを採用していたこの作品が、今をときめく『ストII』を産み出すきっかけになったことは間違いない。

それから3年余りの時を経て、『ストリートファイターII』は誕生する。この作品では前作に取り入れられていた「特定のコマンドを入力することで必殺技を出すことができる」「敵と逆方向にレバーを入れるとガードすることができる」「レバーを上方向に入れるとジャンプすることができる」といったシステムはそのままに、大規模なバージョンアップが行なわれた。プレイヤーが操作できるキャラは1人から8人に増え、グラフィックは緻密になり、音声やBGMもよりクリアなものになった。もっとも革新的だったのは、ゲームの遊び方に対する考え方だ。

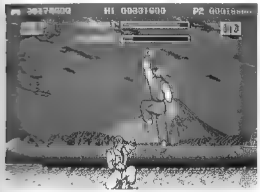
当時は「ビデオゲームは対コンピューター戦を楽しむもの」という考えが主流だったが、そこに「見知らぬ人との対戦プレイこそが、予期せぬ局面が出てくるのでおもしろい」という考え方を提示したのだ。8方向レバーに6つのボタンという過去に例を見ない複雑な操作体系を採用していたこともあり、発売当初はみんなコンピューターを相手に必殺技を出す練習をしていた。しかし、プレイヤーが操作に慣れるに従い、ゲームのおもしろさ、奥深さが認知され始め、同時に対戦のおもしろさも広まっていったのである。『ストII』が『ストIIダッシュ』にバージョンアップする頃には、見知らぬ人との対戦が主流になった。

そして今。ゲームセンターには様々な対戦格闘ゲームがあふれている。しかしその原点は、これら『ストリートファイター』シリーズにあるのである。

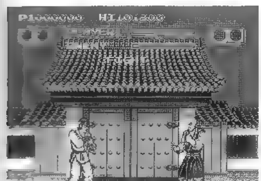
「ストリートファイター」〜「ストリートファイターII」シリーズの歴史

発売：カプコン（[点線枠]は他社発売ソフト）

アーケード（ゲームセンター）	コンシューマ（家庭用）
1987／8 ストリートファイター	1988／12（PCエンジン）ファイティングストリート（発売：ハドソン）
1991／3 ストリートファイターII	
1992／4 ストリートファイターIIダッシュ	1992／6（スーパーファミコン）ストリートファイターII
1992／12 ストリートファイターIIダッシュターボ	
	1993／6（PCエンジン）ストリートファイターIIダッシュ（制作 カプコン、発売 NECホームエレクトロニクス）
	1993／7（スーパーファミコン）ストリートファイターIIターボ
1993／9 スーパーストリートファイターII	1993／9（メガドライブ）ストリートファイターIIダッシュプラス
1994／3 スーパーストリートファイターII X（エックス）	
	1994／夏（スーパーファミコン）（メガドライブ）スーパーストリートファイターII

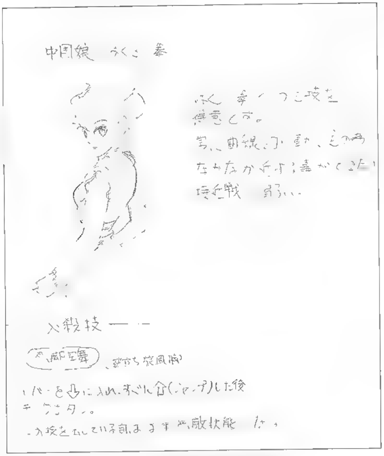


▲ …元祖である「ストリートファイター」



▲ …ィングストリート」の名で移植されたPC版

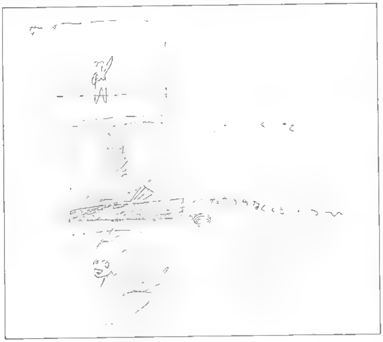
こうして春麗は誕生した



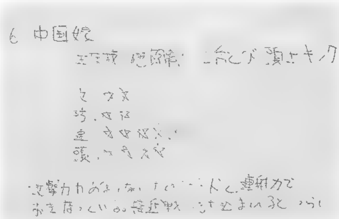
▲初期設定。中国出身の女の子で、足技が得意なのはこの時点で決まっていたようだ



▲刑事としての春麗と、格闘家としての春麗。髪をおろすと印象がかなり変わるものだ



▲春麗でプレイしたときに見ることのできるエンディングのラフスケッチ



▲必殺技の初期のもの？

『ストII』には、多数の主人公が存在するだけに、各人の個性を際立たせる必要があった。リュウとケンは前作から引き続き登場している主人公キャラなので問題はなかったが、その他のキャラはゼロから設定を起こす必要があったというわけ。ガイルは海外市場(特にアメリカ)を意識して作られた。ザンギエフと本田は、格闘ゲームの常連といえる怪力自慢の大男として設定されている。ブランカとダルシムは、格闘家という概念からは遠い異色キャラとなった。

そして、紅一点の春麗。荒くれ男たちが集うストリートファイトの世界が舞台だけに、常識的に考えると無謀とも思えるキャスティングだ。しかし、身軽なフットワークを活かすことでストリートファイターたちと渡り合う彼女は、「謎の失踪をとげた父親を探す刑事」という設定と共に、まったく違和感なくゲーム中に存在している。美しく可憐でなおかつ強い春麗だけに、『ストII』どころかゲーム世界のヒロインとして一躍有名になったのも当然なのかもしれない。

春麗が得意としている攻撃は、鍛えに鍛えた太ももから繰り出されるキック系の技と、相手の力を逆に利用する投げ技だ。

ここで、アニメ版で彼女が見せた通常技を簡単に紹介しておこう。パンチ系では平掌打、顎狙突拳、追突拳、毒蛇突、キック系では上段蹴、後周脚、低蹴打、飛翔脚といった技を繰り出していた。どういう状況で使っていたかわかっただろうか？

ストリートファイターII

1987年8月



◀これが「ストリートファイターII」のキャラ選択画面。ごらんのとおりキャラが、たった8人しかいない！

プレイヤーが操作することのできるキャラはリュウ、ケン、春麗、本田、ブランカ、ザンギエフ、ガイル、ダルシムの8人。これでも当時としては多かった。

対戦プレイは可能だが、同キャラで対戦することは不可能だった。1人プレイではライバルの7人（コンピューター相手でも同キャラ対戦はなし）を倒すとバイソン、バルログ、サガット、ベガの四天王が順次現れるようになっている。また、3人勝つごとにボーナスステージとなり、時間内に車、タル、ドラム罐を壊すことでボーナスポイントをもらうことができた。なお、このボーナスステージに失敗しても、ゲームを続けることはできるようになっている。

アニメ版では今ひとつ格闘シーンで活躍できなかったガイルとダルシムだが、ゲーム内では能力が抜きん出ていた。彼らには負けるものの、春麗もかなり強く、中でも龍星落(空中投げ)の投げ間合の広さは対戦相手を恐怖させていたほどである。

ゲーム中で春麗が身につけている服の色は青だが、対戦前などに表示されるバストショットのグラフィックでは、なぜかオレンジ色の服になっていた。

スーパーファミコン版「ストリートファイターII」



容量の関係で通常技の一部が他の技に置き換えられていたものの、かなり忠実に移植されていた。国内はもちろん海外でも非常に高い評価を得た作品だ。

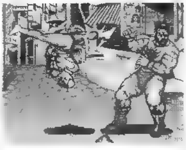
このスーパーファミコン版では隠しコマンド（ゲームを立ち上げると表示される「CAPCOM」の文字が消えないうちに、「↓、R、↑、L、Y、B、X、A」と押す）を入力することで、アーケード版では不可能だった同キャラ対戦ができるようになっていた。

一撃一殺！華麗なる春麗の必殺技

回転的鶴脚蹴



劇中で春麗がみせたスピニングバードキック。技の名をしゃべるところもゲームそっくりだ。



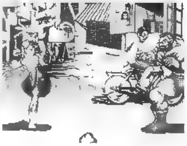
スピニングバードキックのこと。逆立ちした状態のまま回転し、連続して蹴りを叩き込む。

一定時間レバーを下方向に溜めた [illegible]

百裂脚



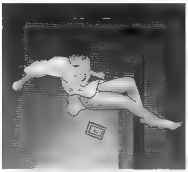
バルログにとどめを刺そうと、気力を振り絞って百裂キックを出す春麗。足がぶれて見える。



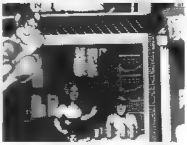
百裂キック。一本足で立ち、もう一方の足で目にも止まらぬ蹴りを何十発も繰り出す。

キックボタンを連打する [illegible]

三角飛び



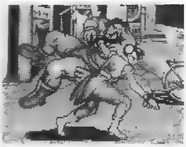
バルログの上に落ちるのを柔を利用して避けた後に、逆襲すべく三角飛びを見せた。



この動き自体には攻撃力がない。相手の動きを撹乱しつつ、飛び蹴りを決めたいときなどに使う。

[illegible]

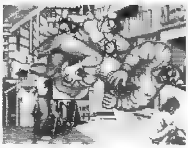
虎襲倒



投げ技。相手を投げる方向はレバーを入れる方向によって決まる。画面端に追い込むのが基本。

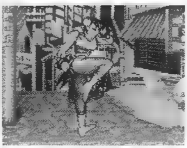
[illegible]

龍星落



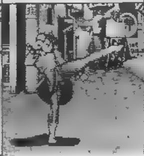
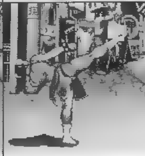
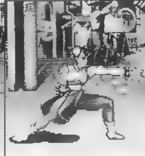
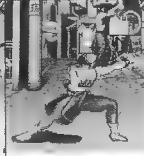
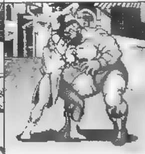
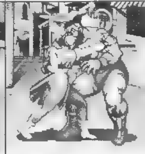
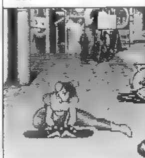
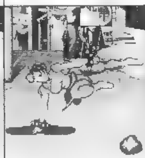
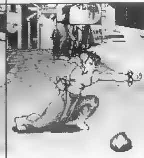
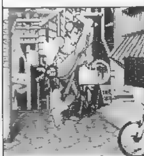
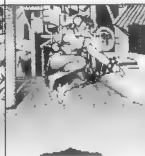
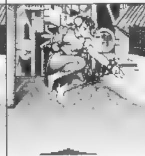
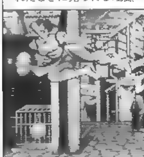
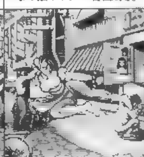
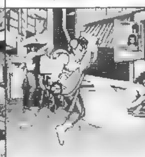
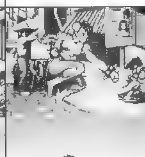
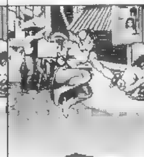
いわゆる空中投げ。両者が空中にいる必要があるが、操作方法は虎襲倒とまったく同じだ。

鷹爪脚



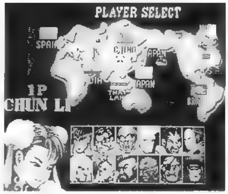
相手を踏みつけてさらにジャンプする技。「ストII」では連続して踏みつけることも可能だ。

ジャンプ中にレバーを下に入れ、[illegible]

	これこそ春麗の強さだ! キック技 弱	中	強	女だからって甘くみないで! パンチ技 弱	中	強
直立(遠)	 中段蹴：威力が弱いこともあって、今ひとつ使われない技だ	 上段蹴：よく使われる技のひとつ。この技でチクチクと攻めるのが基本。	 後周脚：対空兵器として使える。振りが大きいので早めに出す必要がある。	 平掌打：ローリングアタックなどの突進系の必殺技を返すときに使える。	 追突拳：連続技に組み込んだり、直後に虎襲倒を狙ったりする技。	 開脚突拳：一歩踏み込んでから出すので、遠くにいる相手にも当てられる。
直立(近)	 膝打：スキは小さいが威力も小さいので、あまり使うことはないだろう。	 金的蹴：相手と密着するほど接近することは少ないので、滅多に見ない技。	 上段蹴：「スーパー」以降は足を真上に蹴り上げる天空脚に変更された。	 肘打：この技を相手にガードさせ、そのスキに虎襲倒で投げることも可能。	 顎狙突拳：接近戦で押していきたいときは、中パンチボタンを連打しよう。	 発頸：この技にキャンセルをかけて百裂蹴を出すというテクニックがある。
しゃがみ	 前掃腿：射程距離が短いため使いにくい。これよりは低蹴打のほうが便利。	 低蹴打：当たるか当たらないかという場所でこの技を出すのが春麗の戦法。	 元伝暗殺蹴：当たれば相手は転ぶ。遠くから飛びこまれたときの対空兵器。	 毒蛇突：突進系の技を返すくらいにしか使わない威力が小さいのがネック。	 毒蛇突：威力もあり、そこそこ連打も効くので、使いやすい。	 毒蛇突：威力はあるのだがあまり使うことはない。対空用に使われることも。
垂直ジャンプ	 鶴脚打：めったに使わない技。必殺技を出しそびれたときに見られる程度。	 鶴脚打：これも弱いキックの鶴脚打と同じ。使うなら強キックの夏塩蹴を。	 夏塩蹴：ボタンを押すタイミングで、微妙に異なる2種類の技が出る。	 落掌打：垂直ジャンプからのパンチ攻撃が必要となることはまずない。	 落掌打：射程が短いため、かなり使いにくい。使わないのが正解か。	 落掌打：威力はあるが使いにくい。ここから連続技を決めることはできる。
斜めジャンプ	 飛翔脚：一度ボタンを押すと着地するまでずっと出ている。意外と使える	 飛翔脚：ボタンを押した後は足が引っ込むので、出すタイミングが重要。	 二起脚：飛びこむのならば同じ強攻撃でもパンチのほうがいいだろう。	 鶴嘴拳：一度ボタンを押すとずっと出ているので使えないこともない。	 鶴嘴拳：威力、効果とも中途半端。出すならば強のほうがいいだろう。	 鶴嘴拳：多くの連続技はこの技で飛びこんでから決める。使いみちは多い。

ストリートファイターIIダッシュ

1992年4月



▶四天王か上ったことで、キャラ選択画面も一気ににぎやかになった。同キャラ対戦が可能になったため、各キャラと服の色を2色から選べるようになった

『ストII』で使えた、8人に加え、四天王の4人もマイキャラとして使えるようになった。同キャラ対戦も可能になったため、1人プレイ時の相手の数も12人と4人増えている。なお、ボーナスステージに変更点はない。

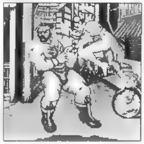
四天王が使えるようになったことで、いくつかの新技が登場している。サガットを例にとると、足払い、投げ技、新必殺技などがそうだ。その主な理由として「オリジナル（四天王以外）の8人とのバランスを取る」ということが挙げられる。全キャラの能力をなるべく同じにするためには、投げ技を持たないキャラクター等を作るわけにはいかなかったのだ。オリジナルの8人の中にも新技を身につけた者がいる。その代表格が春麗。鶴脚落、後方回転脚という技は前作で使えなかった技だ。そのほかにも全員に対して、能力の見直しが成されている。『ストII』時代のリュウとケンはほぼ同じ能力を持つキャラだったが、竜巻旋風脚の移動速度や昇龍拳の横方向への移動距離などに差別化がはかられたのだ。

この『ストIIダッシュ』で猛威を振るったのはベガ。悪の帝王だけあって、他キャラの追随を許さないほど抜きんでていた。その一方で春麗は、空中投げの間合いが狭まるなど弱体化してしまっていた。

春麗の服の色は青と赤の2パターン用意されている。

数も増えて強力になった必殺技

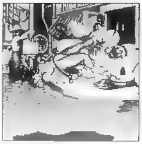
鶴脚落



小ジャンプして相手の後ろに回り込み、ヒザを当てていく技。あたれば相手は転んでしまう。

相手の近くでレバーを右（左）に入れて、強キックボタンを押す。これも操作感覚は投げ技と同じ。

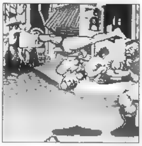
後方回転脚



相手を蹴り上げ、そのまま後ろに回転しつつ逃げる技。ガードされるとスキが大きいので注意。

相手の近くでレバーを右（左）に入れて、中キックボタンを押す。操作感覚は[illegible]

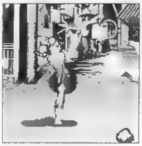
回転的鶴脚蹴



スピニングバードキックのこと。逆立ちした状態のまま回転し、連続して蹴りを叩き込む。

一定時間レバーを下方向に溜めた後、レバーを上に入れると同時にキックボタンを押す。

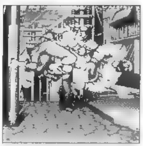
百裂脚



百裂キック。一本足で立ち、もう方の足で目にもとまらぬ蹴りを何十発も繰り出す。

キックボタンを連打する。ひとつのボタンを連打[illegible]

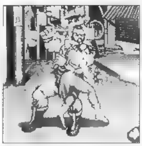
龍星落



空中投げ。『ストII』のときと比べると、投げられる間合いがかなり狭まってしまった。

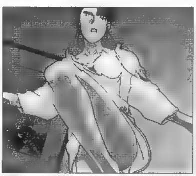
空中にいる相手の近くでレバーを右（左）に入れて、中パンチボタンか強パンチボタンを押す。

虎襲倒



投げ技。相手を投げる方向はレバーを入れる方向によって決まる。画面端に追い込むのが基本。

相手の近くでレバーを右（左）に入れて、中パンチボタンか強パンチボタンを押す。



かかと落とし。ゲーム版では垂直ジャンプの落ち際に強キックで出す（地上では出せない）。

鷹爪脚



相手を踏みつけてさらにジャンプする技。踏みつける瞬間にタイミングよくボタンを押すこと。

ジャンプ中にレバーを下に入れ、中キックボタンを押す[illegible]

三角飛び



この動き自体には攻撃力がない。相手の動きを撹乱しつつ、飛び蹴りを決めたいときなどに使う。

ジャンプ中、画面端までできたらレバーを画面中央側に入れる。空中で[illegible]

PCエンジン版「ストリートファイターIIダッシュ」



音声や判定の一部に違和感は感じられたものの、カプコンが移植しただけあってかなり忠実な移植になっている。

メガドライブ版「ストリートファイターIIダッシュプラス」



メガドライブ初の「ストII」。『ダッシュ』とはゲームバランスが微妙に異なるエキサイトモードも遊べるようになっている。

ストリートファイターIIダッシュターボ

1992年12月



▶キャラ選択画面は『ストIIダッシュ』とほとんど同じ。しかし、ゲームスピードが相当速くなっているため、初めてプレイした時、は誰もが戸惑ってしまった。

ゲームシステムや登場キャラ数は『ストIIダッシュ』とまったく同じ。ただ、名前に「ターボ」とあることからもわかるように、ゲームスピードがかなり高速化されている。『ストII』シリーズも3作目となり、ゲームに慣れた（上達した）プレイヤーもかなりの数存在していた。それだけに、ゲームスピードをあげ、よりスリリングな戦いを提供しようという考えが制作者サイドにもあったようだ。

もちろん、キャラ間のバランス調整の見直しや、新技の追加も同時に行われている。春麗もこの作品で2種類の新必殺技を会得している。余談になるが、春麗の気功拳のグラフィックはダルシムのヨガファイヤーのグラフィックを3つ重ね合わせたものらしい。「ストII」と同じ基板を使用している関係上、どうしても容量に制限があるため、このようなテクニックを密かに使っているのだ。

この『ストIIダッシュターボ』で上位にきたキャラは、リュウ、ケン、ガイル、サガット、ザンギエフら。最下位が定位置だったザンギエフがトップクラスに躍進した一方、前作でゲーム中でも帝王の座を手にしたベガはかなりの弱体化を見せた。新必殺技を覚えた春麗だが、このメンバーの中では中堅クラスに留まった。

春麗の服の色は青と白（銀）の2パターン用意されている。

スーパーファミコン版『ストリートファイターIIターボ』

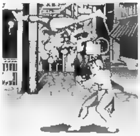


前作同様、かなり忠実に移植されている。「四天王を使用できる『ストII』」ともいえるノーマルモードも用意されていた。

でた!空中回転的鶴脚蹴　充実の必殺技

空中回転的鶴脚蹴

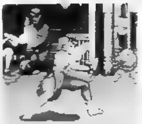
空中スピニングバードキック。三角飛びや鷹爪脚の後が出しやすいか、使いみちはあまりない。



空中で一定時間レバーを下方向に溜めた後、レバーを上に入れると同時にキックボタンを押す。

気功拳

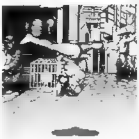
春麗にとっては待望の飛び道具。相手との距離が遠いときに牽制したりするのに使える。



レバーを←↙↓↘→といれてパンチボタンを押す。押すボタンによって、飛んでいく速度が異なる。

回転的鶴脚蹴

スピニングバードキック。逆立ちした状態のまま回転し、連続して蹴りを叩き込む。



一定時間レバーを下方向に溜めた後、レバーを上に入れると同時にキックボタンを押す。

百裂脚

百裂キック。一本足で立ち、もう一方の足で目にも止まらぬ蹴りを何十発も繰り出す。



キックボタンを連打する。ひとつのボタンを連打してもいいが、3つを同時に連打した方が出し易い

鶴脚落

小ジャンプして相手の後ろに回り込み、ヒザを当てていく技。当たれば相手は転んでしまう。



相手の近くでレバーを右（左）に入れて、強キックボタンを押す。これも操作感覚は投げ技と同じ。

後方回転脚

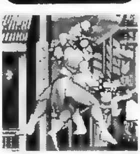
相手を蹴り上げ、そのまま後方に回転しつつ逃げる技。ガードされるとスキが大きいので注意。



相手の近くでレバーを右（左）に入れて、中キックボタンを押す。操作感覚は投げ技と同じだ。

龍星落

空中投げ。「ストII」のときと比べると、投げられる間合いがかなり狭くなっている。



空中にいる相手の近くでレバーを右（左）に入れて、中パンチボタンか強パンチボタンを押す。

虎襲倒

投げ技。相手を投げる方向はレバーを入れる方向によって決まる。両画面端に追い込むのが基本。



相手の近くでレバーを右（左）に入れて、中パンチボタンか強パンチボタンを押す。

鷹爪脚

相手を踏みつけてさらにジャンプする技。踏みつける瞬間にタイミングよくボタンを押すこと。



ジャンプ中にレバーを下に入れ、中キックボタンを押す。レバーを入れないと飛翔脚になってしまう。

三角飛び

この動き自体には攻撃力がない。相手の動きを撹乱しつつ、飛び蹴りを決めたいときなどに使う。



ジャンプ中、画面端まできたらレバーを画面中央側に入れる。空中で技を出した後には使えない。

スーパーストリートファイターII

1993年9月



▶16人と増えて選択画面もよりにぎやかに。日キャラのエンディングは基本的にほとんど変わらないが、春麗のものだけは2種類の中から選べるようになっている。

T・ホーク、キャミイ、ディージェイ、フェイロンという新キャラ4人が追加され、プレイヤーが操作できるキャラは合計16人になった。そのほかにもグラフィックが描き直されたり、音声や文字フォントが変更されるなど、かなり思い切ったバージョンアップがなされている。

これは基板が「ストIIダッシュターボ」などに使用されていたCPSから、新たに開発されたCPS2に変わったことが大きく影響している。上位バージョンの基板を使うことで容量等の制限がかなり緩和され、ゲーム自体もパワーアップしたというわけだ。これに伴い、新しい技も多数登場している。春麗の場合、接近しての立ち強キックが上段蹴から天空脚に変わっている。また、気功拳のグラフィックもかなり変更された。

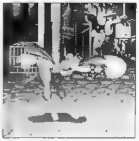
そのほかにもファーストアタック(先制)、コンボ(連続技)、リカバリー(気絶状態からの回復)の各ポイントが導入されたり、8人まで参加できるトーナメント戦が可能だったりと、かなりの点で過去の作品とは異なっているのだ。

この「スーパーストII」では、リュウ、サガット、T・ホーク、そして春麗といったところが上位につけている。

トーナメント戦の導入により、各キャラとも服の色が8種類ずつ用意されている。

切れ味がいっそう鋭くなった必殺技

気功拳



グラフィックが一新された。「ストIIターボ」のときとは出し方が異なっているので注意。

一定時間レバーを後ろ方向に溜めた後、レ[illegible]を前に入れると同時に[illegible]ボタンを押す

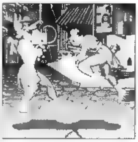
回転的鶴脚蹴



スピニングバードキック。逆立ちした状態のまま回転し、連続して蹴りを叩き込む。

一定時間レバーを下方向に溜めた後、レバーを上に入れると同時にキックボタンを押す。

鶴脚落



小ジャンプして相手の後ろに回り込み、ヒザを当てていく技。当たれば相手は転んでしまう。

相手の近くでレバーを右（左）に入れて、[illegible]キックボタンを押す。これも操作感覚は投げ技と同じ。

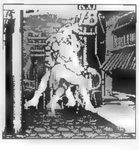
百裂脚



百裂キック。一本足で立ち、もう一方の足で目にも止まらぬ蹴りを何十発も繰り出す。

キックボタンを連打する。ひとつのボタンを連打してもいいが、3つを同時に連打した方が出し易い。

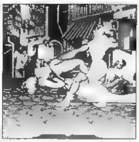
龍星落



空中投げ。「ストII」のときと比べると、投げられる間合いがかなり狭くなっている。

空中にいる相手の近くでレバーを右（左）に入れて、中パンチボタ[illegible]ンチボタンを押す

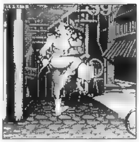
後方回転脚



相手を蹴り上げ、そのまま後方に回転しつつ投げる技。ガードされるとカキが大きいので注意。

相手の近くでレバーを右（左）に入れて、中キックボタンを押す。操作感覚は投げ技と同じだ。

鷹爪脚



相手を踏みつけてさらにジャンプする技。踏みつける瞬間にタイミングよくボタンを押すこと。

ジャンプ中にレバーを下に入れ、中キックボタンを押す。レバーを入れないと[illegible]になってしまう。

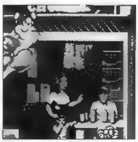
虎襲倒



投げ技。相手を投げる方向はレバーを入れる方向によって決まる。両目端に追い込むのが基本。

相手の近くでレバーを右（左）に入れて、中パンチボタンか強パンチボタンを押す。

三角飛び



この動き自体には攻撃力がない。相手の動きを撹乱しつつ、飛び蹴りを決めたいときなどに使う。

ジャンプ中、画面端まできたらレバーを画面中央側に入れる。空中で技を出した後には使えない。

スーパーファミコン版「スーパーストリートファイターII」



スーパーファミコンソフトとしては初の32メガソフト。タイムアタックなどのオリジナル要素も追加されているのだ。

メガドライブ版「スーパーストリートファイターII」



ハードの問題もあって音声はやや不明瞭だが、プレイに支障はない。こちらにもオリジナル要素が追加されている。

スーパーストリートファイターIIX

1994年3月



▶キャラ選択画面のレイアウトが変更された。16人のキャラがずらりと並ぶ様は壮観の一言。これだけキャラがいるのに、ゲームバランスがとれているのが素晴らしい。

名前からもわかるように「スーパーストII」のバージョンアップ版だ。この作品では「スーパーコンボ」という名のスペシャル必殺技が各キャラにひとつずつ用意されている。必殺技を出したり相手に通常攻撃を当てることで画面下にあるゲージを溜めていき、MAXになったところで「スーパーコンボ」用のコマンドを入れれば出すことができる。必殺技の何倍もの威力があるため、うまく決めれば一気に形勢を逆転することも可能な技なのだ。使い易さがキャラによって異なるが、スーパーコンボをうまく使えばそれだけ有利に戦えることは間違いない。

それ以外にもゲームスピードの調節が可能だったり、投げ技を決められた瞬間にこちらも投げ返すことで受け身を取る（ダメージを減らせる）こともできたり、空中で連続技を決めることが可能になったりと、新たに取り入れられたシステムも数多く存在する。1人プレイ時に一定の条件を満たしていると、最終ボスがベガでなくゴウキというオリジナルキャラになる点も一風変わっている。キャラ選択時に特定の操作をすることで、「スーパーストII」版の16人のキャラやゴウキをマイキャラにすることができる隠しコマンドが存在する点も興味深い。

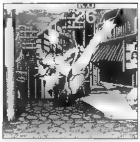
この作品では春麗が、ディージェイや本田とともにトップクラスの能力を誇っている。

3DO版「スーパーストリートファイターIIX」

現在開発中の作品で、今年の11月に日米で同時に発売される予定の作品だ。3DOというハードは超高速で画像を処理することができたり、Hi-Fiデジタル音声を利用することができたりするため、今までに発売された家庭用ゲーム機版以上のクオリティが期待できる。

スーパーコンボで究極の必殺技を!

天昇脚



出かかりに無敵時間が存在する対空兵器。コマンドが今までの回転的鶴脚蹴と同じなので注意。

一定時間レバーを下方向に溜めた後、レバーを上に入れると同時にキックボタンを押す。

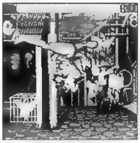
気功拳



どのボタンで出すかによって射程と速度が異なる。弱だと長くて遅いが、強だと短くて速い。

一定時間レバーを後ろ方向に溜めた後、レバーを前に入れると同時にパンチボタンを押す。

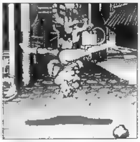
空中回転的鶴脚蹴



空中スピニングバードキック。三角飛びや鷹爪脚の後が出しやすいが、使いみちはあまりない。

宇宙で一定時間レバーを後ろ方向に溜めた後、レバーを前に入れると同時にキックボタンを押す。

回転的鶴脚蹴



スピニングバードキック。コマンドの溜め方向が前作までと異なっているので注意すること。

一定時間レバーを後ろ方向に溜めた後、レバーを前に入れると同時にキックボタンを押す。

百裂脚



百裂キック。一本足で立ち、もう一方の足で目にも止まらぬ蹴りを何十発も繰り出す。

キックボタンを連打する。ひとつのボタンを連打してもいいが、3つを同時に連打した方が出し易い。

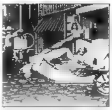
鶴脚落



小ジャンプして相手の後ろに回り込み、ヒザを当てていく技。当たれば相手は転んでしまう。

レバーを右下に入れて、強キックボタンを押す。出し方が変わり、いつでも出せるようになった。

後方回転脚



レバーを右下に入れて中キックボタン。出し方が変わった。

鷹爪脚



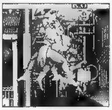
ジャンプ中にレバーを下に入れ、中キックボタンを押す。

虎襲倒



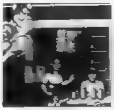
相手の近くでレバーを右（左）に入れて、中か強パンチボタン。

旋星落



空中投げ。出し方は今までと変わらないので問題ないはず。

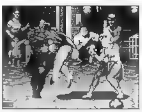
三角飛び

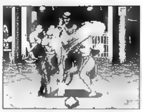


ジャンプ中、画面端まできたらレバーを画面中央側に入れる

スーパーコンボ技・千裂脚

一定時間レバーを後ろ方向に溜めた後、レバーを前、後ろ、前と入れてキックボタンを押す。





文字どおり百裂脚とは桁違いの威力を誇る必殺技。青い残像を残しつつ敵に接近し、無数の蹴りを叩き込む、出かかりには無敵時間も存在する。

春麗辞典

KEY WORD

赤春麗～キャミィ

はじめに……
これは、映画版、アーケード版、家庭用ゲーム機など、あらゆるストIIから「春麗」に関係ありそうな項目をピックアップしてまとめた物です。毒にも薬にもなりませんが、せめて箸休め程度にでもなれば幸いです。

AKA【あ】OU

【赤春麗】
同キャラ対戦の際、色違いになる春麗のこと。スパIIになってからは赤だけでなく、8色の中から選べるようになるので、あまり意味のある言葉ではなくなる。現在では単にコンピュータ側の操作する春麗をこう呼ぶ事もある。

【アームリスト】
春麗が両腕に付けているトゲトゲの付いたアームリスト。イラストを見る限りでは、相当の重さがあるようだが、ショー等に登場するカプコンの春麗のコスチュームでは柔らかい素材、実物は金属製らしい。刺さると痛そうである。

【イライザ】
ケンの[illegible]のストIIではモロに[illegible]

【インドの山奥】
「昔から修行は山に限る」と、格闘家の間では定説として決まっている。あのレ○ンボーマンもそうだが、インドの山奥で修行をすると常人には得られぬ強さが身につくとされている。リュウもそれを求めてインドに行ったのだろうか?

【インターポール】
国際刑事警察機構、略称ICPO。本部はフランスのリヨン。国際犯罪の防止と捜査を目的としている。加盟国は約150カ国。春麗はここに所属している。なお、インターポール自体は被疑者逮捕、拘束することが出来ない。あくまでその国の警察と法律に従うのが原則である。

【インドの少女】
劇中、リュウがインドの町で出会った少女。女性キャラがあまり登場しない作品だけに、愛らしく描かれている。某ガンダムに登場する少女と面影がダブった人、いません?(笑)

【英国情報部】
通称MI6。英国外での諜報活動、各種工作を行う。ジェームス・ボンドこと007号や『パタリロ!』のバンコラン少佐もここに所属している……事をキャミィは知っているのだろうか?

【エドモンド・本田】
世界中に相撲の強さを訴えるべく、単身世界を放浪する張り出し大関。

【[illegible]】
[illegible]る国境地帯の俗称。大規模なケシ栽培が行われているだけでなく、少数民族問題もこじれており、色々な意味においても、危険な地域である。シャドルーの本部はこの地域にある。余談ではあるが、アメリカでは麻薬撲滅のポスターにもストIIのキャラクター達が登場している。

GAI【か】GOU

【ガイル少佐】
空軍少佐。ベトナム戦争で親友のナッシュを失い、その死の謎を解く為にベガを追う。
「某月某日、ナッシュを殺したのはお前だなー」「ち、違う!そのとき俺はインドでカレーを食っていたっ」こんな事もしてたに違いない(笑)

【カプコン】
この会社がなければストII(いや、ストリートファイターIそのものが)は出来なかった。今や日本だけでなく、海外にも対戦格闘を知らしめたメーカー。

【カプコンパワースティックファイター】
通称CPSファイター!。SFC版ストIIの発売と同時に発売された、本家本元のストII専用コントローラ。アーケード版が6ボタンなのに、SFCのボタンは4つ、これにLRボタンを加えて6ボタンとしたが、アーケード版と操作感覚が異なる(当たり前か)のでこれがないと相当苦労した。多彩な連射機能を持ち、スロー機能まで持つというありがたい周辺機器

【[illegible]】
[illegible]



やられた時に、キャラクターのシルエットがレントゲン写真のように骨が透けて見える。結構古典的表現(笑)ちなみに本当に人間が感電してもこうはならない。(試さないように)

【気功拳】
スーパーストIIから使えるようになった春麗の必殺技。打ち出す時にお尻を突き出すのがポイント。俗称ヘッピリ波動拳。春麗だから許せる技。

【キャミィ】
本名キャミィ・ホワイト。ストII唯一の女性「春麗」に対抗すべくスーパーストIIから登場した女性キャラ。映画では過去3年間の記憶を失い、倒れていたところを拾われ、英国情報部特殊工作部隊に編入される。20歳過ぎの春麗に比べて19歳と大きく差を付けたが、キャラ人気は先輩には及んでい[illegible]

えに、活躍（？）する冒頭ではシャドルーに洗脳されているため、目が虚ろで一層殺人マシーンとしての不気味さが表現されている。

【金的蹴】（きんてきしゅう）
春麗が直立した状態からの中キック。まさかこんな名前がついているとは（笑）確かにそんな角度に当ててはいるものの………対キャミィ戦でも有効なのか？（↑お下品！）

【筋肉少女帯】
SFC版ストⅡのテーマソング「百万人の兄貴」を歌った大槻ケンヂ率いる人気ロックグループ。初めての実写CMもさる事ながら、あの「筋少」が、「ストⅡ」を歌うインパクトはかなりのものだった。
B面が「じーさんはいい塩梅」だという事はあまり知られていない。

【空中スピニングバードキック】
ストⅡダッシュターボから追加された技。通常は立ちポーズから始まるスピニングバードのコマンドを、ジャンプ中に入れると出る。

【クレープ】
春麗の好物。しかし中国で売ってるのだろうか？

【ケン】
リュウのライバル。かつては同じ師の下で修行した。従って、必殺技から戦い方までほぼリュウと似通っている。

【ゴウキ】
スパⅡXで特定の条件によって登場する新キャラクター。その表情は地黒なのか、影になっているのか全くと言ってもいいほど分からない。リュウ&ケンの師匠、ゴウケンの兄弟で師ゴウテツに学んだ[illegible]でもある。

SAGA●……【さ】……SEN

【[illegible]】
ニセ丹下段平か？（笑）リュウを宿敵とするシャドルー幹部。映画の冒頭では、『ストリートファイター』のラスト同様、ケンとの死闘を見せる。この時にケンが編み出した必殺技が「昇龍拳」である。これを胸に食らったサガットの胸には屈辱の傷が残る事になった。



【鯖折り】
E・本田の技。春麗相手に使った時の苦悶の表情がヨイと言う通もいる。次回作では、ぜひSEで声を入れて欲しいものである（熱烈希望）

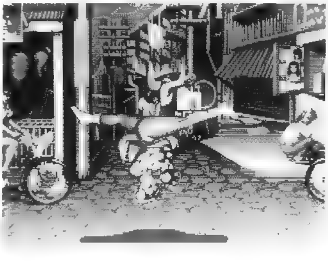
【ザンギエフ】
ロシア出身のプロレスラー。祖国の為に戦い続ける男。まさか彼も、戦っている間に祖国が崩壊してしまうとは思っていなかっただろう。

【サンダーホーク】（T・ホーク）
シャドルーに聖地を奪われた誇り高き部族の末裔。映画では戦士の名誉の為にケンと戦う。

【シニヨン】
一般には髪を束ねた「まげ」の事である。春麗のお団子あたまはこれ。シャワーシーンの後でもわかる通り、みつ編みに編んでから巻いていくのである。本当は一人で編むには熟練が必要らしい。上からかぶせるトイレの取っ手カバー状のものは「シニヨン・カバー」と呼ばれる。

【シャドルー】
影の法律（SHADOW LOW）の意味を持つ、世界的規模の犯罪シンジケート。主な資金源は麻薬、武器売買、暗殺など。総帥ベガのもと、世界征服を目標として、優秀なストリートファイターを殺人者に仕立てあげるべく、P計画を遂行する。アメリカ国内だけでも、秘密カジノや格闘場などを持っており、その規模は世界的である（専属のバニーガールや、ダンサーまでいるのだ）

【ストリートファイター】
「街の乱暴者」程度の意味ではあるが、要するに強そうな奴を見かけては戦いを挑み、名を上げるというルーチンワークに身を投じる連中のことである。アメリカでは既に実在し、日本でも徐々にそういった輩が増えつつあるようだが、その実、単なる強盗と変わらない連中が大半だと言う話もある。



だが、ゲームセンター等で強者を探してあちこちうろつくのは「ストリートファイター」とは呼ばれないようだ。
「危険だからストリートファイター達のまねは決してしちゃダメだからねーあたし（春麗）との約束よ！」

【スーパーストⅡX】
最新版のストⅡ。次世代コンシューマーマシン「3DO」でも発売が決定したらしい。発売されれば、「ファイティングストリート」以来久しぶりのCD-ROMゲームになる。

【スピニング・バード・キック】（回転的鶴脚蹴）
倒立した状態で前後に開脚し、腕で支えて回転するという豪快な技。実写版のCMでも忠実（？）に再現してくれた。
映画版では、倒立しながら技の名前を叫ぶという、一見不自然だがゲームには忠実な演出を見せてくれた。

【仙王】
フェイロンの前にリュウが倒した大男。手下が心なしか大魔王シャザーンに似ているような。（ちゃんと名前があったんですね（笑）

【千裂脚】（せんれつきゃく）
百裂脚より凄いコンボ技で最大で6ヒットする。別名、サウザンド・バースト。黒い残像を引くのが特徴。

TAI●……【た】……○DI

【対戦格闘】
プレイヤー同士が互いにキャラクターを操って勝敗を争うタイプのゲーム。ストⅡの大ヒットによってこのパターンのゲームが確立された。

【抱き合って落ちていく二人】
ラスト近くでバイソンと本田が取っ組み合って、崖から谷底へ転落する様を言う。這い上がってくるのが本田一人

なのは、ボクシング一辺倒のバイソンが受け身を知らない為か？　画面には写らなかったが、密かに本田がイズナをかけたという噂も（笑）。

【ダルシム】

ヨガの達人。ヨガにより、手足が伸びたり、宙を浮いたり、火を吹いたり、あげくはテレポートまでできる。やはり本場のヨガは一味違う。

【春麗】（ちゅん・りー）

中国出身のインターポール捜査官。麻薬捜査官である父をシャドルーに殺され、復讐を誓う。

91年に発売された、『ストリートファイターII』から最新版の「ストIIX」に至るまで現役という、栄枯盛衰の激しいゲームキャラにしては息の長い女性キャラ。映画版ではヒロイン扱いである（「ヒロインらしさ」ならイライザかもしれないが）。

年中同じ戦闘用チャイナなのは寂しいと思ったのか、映画版では下着姿で戦うという大サービスまでやってくれた。しかし、あの戦闘チャイナ服は官給品なのだろうか？　だとしたら中国の婦警さんは全員あんな格好なのだろうか？　数々の疑問が……



【ディージェイ】（DEE JAY）

本職はミュージシャン。自らの音楽を追求するために、格闘の世界に飛び込む。どういった系統のミュージシャンであるか、設定には出ていない。ラップ？ハウス？それとも……

NAZO【な】NATU

【謎のVTOL】

ベガ専用のVTOL機。2次元ノズルや対ステルス対策が施されている（ように見える）最新の機体（に見える）。一回も戦闘しないで波動拳でやられてしまうのは、やはり格闘アニメに登場するメカの宿命なのか（諸行無常）。

【ナッシュ】

ガイルの親友。ベトナム戦争で同じ部隊に所属。彼の死にはシャドルーが深く関わっているらしい。彼の遺品であるドッグタッグ（認識票）をガイルは今でも肌身離さず持ち歩いている。

BAI【は】PORU

【バイソン】

元プロボクサー。性格が粗暴なため、ボクシング界を追放された。やはり、バイソン・チキンとか言ってフライドチキンのチェーンを始めるのだろうか？

【パターソン空軍基地】

春麗とガイルが初めて出会った場所。ちなみに実在するライトパターソン空軍基地は、MJ－12など一連の宇宙人騒動の舞台となった所。UFOの格納庫や、氷漬けの宇宙人標本があるとか無いとか（笑）。

【ハメる】

相手が抜けられない状態に持ってゆく事。システム的な原因と人的原因の2つがあるが、どちらにしても結果的には一方的にやられる事には変わりない。各キャラクターごとに多種多様な方法があるが、対コンピュータ戦はともかく人間相手に使うと結構不評を買うことが多い。結構日常的に使われてきたゲーム用語。

【バルログ】

スペイン代表のシャドルー四天王で、「狂える毒蛇」の異名を持つ。

映画では風呂上がりの春麗を襲うという大役（？）を仰せつかっている。仮面を取ると美形だが、御多分に漏れず顔を傷付けられると逆上する。

百裂キックを食らい、ロフトアパートメントから壁をブチ抜いて転落、警察に逮捕されるという、結構情けない最後をたどる。

さすがスペイン忍者（笑）普通なら死んでいるところだ。

あのみつ編みに「リボンを付けたい♡」という女の子もいるとかいないとか。

結局春麗と直接拳を交えたのは彼だけだった。

【秘密基地】

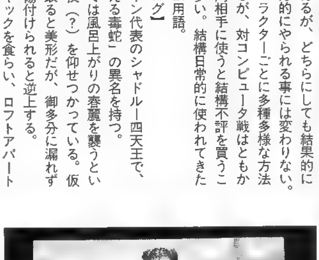
シャドルーの本部はタイ国内、ラオスとの国境近くの山岳地帯、巨大な仏面を刻んだ岩山の内部にある。なんと、岩山の仏面が二つに割れてベガのVTOLが収納されるのだ！　オールドファンは密かに劇場で涙したに違いない。「いかにも秘密基地」したところがGOOD！

【百裂脚】（ひゃくれつきゃく）

春麗の必殺技の一つ。北斗百裂拳のキック版。これの上のランクが千裂脚である。劇中では、バルログを壁ごとブチ抜くあたり削岩機なみの威力である。

【ピヨる】

連続攻撃等で一度に過度なダメージを与えられた場合、頭のまわりをヒヨコが飛び回り、フラフラになっている状態。スーパーストIIになってからは星が回るバージョン、天使が回るバージョンなど、4種類ある。



【フェイ・ロン】

カンフーで頂点を極め、香港映画のスターになった男。にもかかわらず格闘家としての血がストリートファイトを忘れられない人。モデルは……言うまでもない。

【普通の女の子】

スパII以降、春麗でゲームをクリアした場合「刑事を続ける」か「普通の女の子に戻る」という選択肢が出てくる。苦労してクリアしただけに、「究極の選択」に近いものがある（貴方はどちらでした？）

【踏みつけ】（鷹爪脚）

春麗だけが持つ特殊入力技。これをやられると、結構くやしい思いをする。ハイヒールで踏んだら、かなり痛そう。

【太股】

↓「腿」の項を参照のこと。

【ブランカ】

本名、ジミー・ブランカ、通称アマゾ

ンの獣人。幼い頃に飛行機事故でアマゾンのジャングルに墜落して以来、一人で生き延びて来た。

映画ではワンシーンしか登場していないが、その外見に似合わず「持ちキャラ」にするプレイヤーは多い。

【ベガ】
犯罪シンジケート〝シャドルー〟の総帥。モデルは言わずと知れた……

（以下略）尋常ならざるパワーを持ち、サイコパワーと言われる特殊能力で優秀なストリートファイター達を洗脳しようとした。その正体は明らかになっていない。

春麗はベガを父の仇として追っている。

【ベガ様】
他人から呼ばれるならともかく、自分で自分の事をそう呼ぶとは……

【ポルシエ】
ポルシエ911ターボカブリオレ。ケンの愛車である。山口百恵の「プレイバック」を地で行くシチュエーションではあるが、やはりポルシエの基本は「赤」なんだろうか？　ちなみにナンバーには「ST2　250　SEDIC CAPCOM」と読める。

MATI【ま】MOMO

【待ち】
こちらから行動せず、相手の出方を待つ方法。相手が特定の技を繰り出す事自体を待つ事も含む。または、残り時間があまり無い時に、優勢勝ちを狙って何もしない事。

【ミス春麗】
映画化公開を記念して行われたイベントの一つ。「ミスキャミィ」も同時に募集された。ミス春麗には伊藤里絵さん、ミスキャミィには山崎真美さんが選ばれた。74P参照。

【水野美紀】
初代春麗CMガール。92、93P参照。

【メガドライブ】
最後の最後までストIIが出なかったコンシューマーマシン。93年にストIIダッシュプラスが発売されてファンはようやく胸をなで下ろした。ここまで来ると次の目標は「ぷよぷよ」の様に全機種制覇しかあるまい。

スーパーストIIも他のマシンに先駆けて発売され、メガドラユーザーでよかったと思う人も多数いると思うのだが？

【モニターサイボーグ】
シャドルーが世界各地に送り込んだ監視用ロボット。どこかサガットに似ている気もするが。

機械の部分が露出しているので、お世辞にも人間には見えない（笑）。なんで春麗やガイルが見破ったのに、ディージェイは気が付かないのか不思議。単なるファッションか何かに見えたのだろうか？

【腿】
春麗を語る時、彼女の腿を避けては語れない。あのグラマラスな太股はゲームセンターに集まる少年達の心の支えでもあったのだ。

ほとんどウエストと同じ太さに見える腿が2本あるのだからその存在感は、圧倒的である。彼女の腿は、従来の華奢で小技や飛び道具で戦っていた、ゲームにおける女性像を一変させた。

競輪選手並みの腿から繰り出させる足技は、他のキャラクター達に比べて腕力では一歩劣る春麗ならではの主力武器とも言える。

YATU【や】YURI

【やったぁ！】
勝ちポーズの一つ。「キャハハ」の後にピョンピョンはねて「やったぁ！」とVサインを出す。数少ない女の子らしいポーズ。ひょっとしたら、これが地なのかもしれない（笑）

でも二十歳越えた女の子じゃねぇ……（笑）

【YOU WIN!】
勝った時に出るSE（効果音）。この後に来る勝ちポーズには2種類ある。一つは前項の「やったぁ！」だが、もう一つは拳を合わせて黙礼するもの。

【YOU LOSE!】
負けた時に出るSE。なんとなく春麗もがっかりしたように見える。

【ユリア】
ガイルの妻。ガイルとの間に娘、クリスをもうける。実はイライザの姉という驚くべき設定も。つまり、ガイルとケンは将来義兄弟になる事も有り得る。義兄弟タッグを組む日も近い！　がんばれ！　ケン！

RAN【ら】ROFU

【乱入】
ストIIに限らず、対戦仕様のゲームで空いている側からプレイ中のキャラクターに対して対戦を挑む事。



一人で練習しようとプレイしていると、突然乱入され、ボコボコにされてしまう……こんな不快な（？）目にあわないように、ゲームセンターによっては、乱入専用台をあらかじめ用意しているところもある。

【リュウ】（隆）
映画版、ゲーム版通しての主人公の一人。真の格闘家を目指し、修行に明け暮れる日々。かつての同門、ケンと再び戦う日の為に世界を放浪している。

映画版では彼にスポットが当たると言うより、彼を中心にしてストーリーが動いてゆくといった感じに仕上がっている。それゆえに、今一つ地味なキャラではあるが、その存在感は確実に重厚な物になっている（その割にはセリフが多くはなかったような……）

【ロフトアパートメント】
NYにある春麗の部屋。作りは古いが、センスのいい部屋である。ここのリビングとベッドルームを舞台に、バルログとの死闘が繰り広げられた。ペントハウス（つまり最上階）なので、三角飛びや壁登りなどに多彩な攻撃ができるほど、天井が高い。

しかし壁が蹴りで抜けるシーンもあるので、案外古い建物かもしれない。

WATA【わ】

【私の美しい顔が！】
春麗vsバルログの戦いで、面を割られ、顔を踵（かかと）でグリグリと踏みつけられたバルログがキレる時のセリフ。この後、

「殺してやる！　殺してやるぞぉ！」と絶叫し、人が変わったようなバルログの猛攻が始まる。バルログの声は塩沢兼人さん。この豹変ぶりが結構ハマっている。

STREET FIGHTER
NEXT STEP



3DO



▲画面は開発中のものです

ストII世界はさらに進化する！
新世代マシン「3DO」へ「スーパーストIIX」移植決定

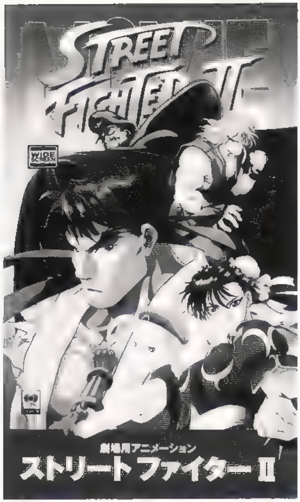
残りスペースも少なくなってきたが、これからはストIIの未来を語っていこう。まず既に決定しているのは3DOに移植が決定した「スーパーストリートファイターIIX」だ。セガサターンが「バーチャファイター」、プレイステーションが「ヴァンパイア」、PC－FXが「バトルヒート」と、他の次世代機が次々と対戦格闘のビッグタイトルの移植を発表している中で、これといってめぼしい物が見当たらなかった3DOユーザーには朗報だ。これで友人、兄弟もしくは両親とバリバリ対戦して欲しいぞ。

また、次世代機種という事で使える色数も従来の家庭用ゲームマシンを越えた表現が可能であり、絵に関しても動かす枚数を減らした為に変にカクカクした動きになるということはないはずだ。強いて言うならば、CDの弱点である読み込み時間の「待ち時間」が、どの程度になるのかと言う事ぐらいだろうか。アーケード版と同じくゴウキが登場するのかどうかまだ分かっていないが、まずはアーケード版がそのまま自宅にやってくる、そんな感覚だろう。

それにしても、3DOと聞いて懸念されるのはボタンの事だ。スーパーファミコン

はABXYの4つとLRの2ボタンで合計6つ。これでパンチとキックを弱中強に割り振れる。だが、3DOはABCとLRだけ。つまり、5つしかボタンがないのだ。足りないボタンをどうするのか？AB同時押しで「強」にするのだろうか？こうした問題をどんな方法でクリアしていくのか、3DOユーザーでなくても興味のわくところである。

どのみち標準のコントローラでプレイするのは難しいので（慣れるまでが大変）、ここはSFC版のストIIの発売に合わせてCPSファイターを発売したように、3DO版スパIIの発売に合わせてカプコムパワースティックファイター3DO版（？）が発売される事を期待しようではないか。



映画「ストリートファイターII」が'95年　月1日に、ソ　・ミュージックエンタテインメントよりワイドスクリーン版（VHSビデオ・LD）とスタンダード版（VHSビデオ　て発売


▶次世代ハードとしては、一番最初に発売された3DOだが、「ストIIX」がヒットすれば「国民機」も夢ではないかも。

MOVIE

ジャン＝クロード・ヴァン・ダム演じるガイル大佐がスクリーンで大暴れ

今回の劇場アニメに続いて、今度はヒット映画を次々と生みだすハリウッドで実写映画化され、今年の12月23日より全米でロードショー公開する予定だ。

主演は、「ハード・ターゲット」や「タイム・コップ」で人気のアクション・スター、ジャン＝クロード・ヴァン・ダムで、アメリカ軍ならぬ、国連軍の勇士、ガイル大佐に扮している（もちろん、例の髪型はしていませんが）。

物語は、1995年が舞台。世界征服の野望に燃える闇の帝王バイソン大将（日本ではベガです）が、連合国連の兵士を人質に取り身代金を要求。人質救出とバイソン打倒。のため、ガイル少佐ら〝ストリートファイター〟たちは、バイソンの本拠地に乗り込む。

ファンにとって気になるのは、ゲームのキャラクターをどこまで生身の俳優が近づけ、誰が演じているかだろう。サイコパワーを使うバイソン大将には、「アダムス・ファミリー」で当主のゴメスを怪演したラウル・ジュリアが扮し、オーストラリアの美人シンガー、カイリー・ミノーグが英国情報部の特殊工作員キャミィを演じている（ボディスーツでのアクションは、期待できないでしょうね）。そして、春麗には、「ジョイラック・クラブ」で注目されたミンナ・ウエンがキャスティングされているが、今回はTVレポーターとしてガイル大佐を助ける役のようだ。

監督は、「ダイハード」や「48時間」の脚本を手がけたスティーブン・デ・スーザ。音楽陣も豪華で、オープニング・テーマをハマーが担当し、エンディング・テーマは今回で米国デビューとなるCHAGE&ASKAが歌う。製作費は4千万ドル（約40億円）。日本で見られるのは、来年の春以降になる予定だ。

春麗世界INDEX



原画／大島康弘

ロマンアルバム
映画「ストリートファイターII」
華麗なる春麗の世界

1994年11月15日初版発行

アニメージュ編集部・編
発行人　山平松夫
印刷所　大日本印刷株式会社
発行所　株式会社徳間書店
〒105-55　東京都港区新橋 4-10-11
（担当　渡辺隆史）

★本書を読んでの感想を上記までお寄せください。

STAFF
編集■徳木吉春・海老原秀幸
編集協力■中村泰宏・三木茂・原口正宏（データ制作委員会）
レイアウト■テン・グラフィス（真野薫）
フィニッシュ・ワーク■パンアート
表紙イラスト■大島康弘（映画宣伝用）
裏表紙イラスト■村瀬修功（映画宣伝用）



雑誌61578-16

日本音楽著作権協会（出）許諾第9471904-401号

CAPCOM THE MOVIE

OPENING CREDIT

[redacted]
辻本 憲三
製作・原案・設定
ＣＡＰＣＯＭ
製作協力
ソニー・ミュージックエンタテインメント
製作
稲垣 博司
坂井 昭夫
企 画
関口 卓史
杉山 惠
肥田 光久
脚 本
今井 賢一
杉井ギサブロー
音楽監督
小室 哲哉
鳥山 雄司
プロデュース
ＳＥＤＩＣ
アニメーション制作
グループ・タック
プロデューサー
今井 賢一
監 督
杉井ギサブロー

ENDING CREDIT

[redacted]
大島 康弘
作画監督
前田 実
江口摩吏介
キャラクターデザイン
村瀬 修功
ビジュアルエフェクトアニメーション
今掛 勇
武闘監督
東海林真一
コンピューターアニメーション
前田 庸生
美術監督
松岡 聡
色彩設定
歌川 律子
撮影監督
枝光 弘明
編 集
古川 雅士J.S.E
音響監督
田代 敦巳
音楽プロデューサー
百瀬 慶一
製作アドバイザー
野崎 裕司
ポール・ハッシー
格闘技アドバイザー
石井 和義
アンディー・フグ
監督補
はしもとなおと
プロデューサー補
西村 大志
アニメーションプロデューサー
藤田 健
佐藤 郁夫

CAST

リュウ	[redacted]	バルログ	[redacted]
ケン	[redacted]	サガット	[redacted]
[redacted]	[redacted]	バイソン	[redacted]
[redacted]	[redacted]		
		イライザ	鶴 ひろみ
フェイロン	船本 誠勝（パンクラス）	司 会	長沢 政義
ディージェイ	松尾 銀三		
サンダーホーク	飯塚 昭三	師 匠	天本 英世
キャミィ	佐々木優子		
		少 女	豊嶋真千子
エドモンド本田	郷里 大輔	兵士A	幸野 善之
[redacted]	[redacted]	男 C	[redacted]
ブランカ	石塚 運昇	電話の声	大本眞基子
ザンギエフ	金尾 哲夫	ＶＴＯＬ操縦士	私市 淳
老 人	[redacted]	ベ ガ	[redacted]

STAFF
絵コンテ
東海林真一　もりたけし
香川豊　小林治
辻伸一

杉井ギサブロー

作画監督補
佐藤正樹　加野晃

作画監督助手
南雲公明　小川一郎

原 画
須田正己
岡田敏靖
井口忠一
遊佐和重
青島克己　渡辺英樹
青野厚司　杉浦幸次
青井清年　香川浩
細山正樹　川上修司
梅原隆弘　おかばやしとしゆき
羽根章悦　上口照人
スタジオサニー
兵藤敬　小山善孝
スタジオみけ
武藤照美　高橋千代子
スタジオ・ムー
村中博美　西田亜沙子
中谷誠一
東京アニメーションセンター
片岡 康治
グループゼン
宗谷一彦

アングル
井上哲　吉本拓二

動 画
川上恵美子　奥本京子
佐々木大輔　山本みどり
坂本和子　高島孝広
間瀬元聴　高山一気
久保田精一　岩佐千津子
大曽根真智子　秋山美津江
馬場芳子　勝田亜百合
斉藤雅和　増井宏行
田野春華
東京アニメーションセンター
澤田博範　由利秀和
若菜宣典　瀬崎利恵
藤野壱康　田中静男
森明彦　久保田弘美
佐藤貴之　高津幸央
スタジオえっぐ
安部直樹　川田勇誠
河野宣匡　斉藤裕之
スタジオ・ムー
中弥幸一　オガワケンイチ
田中里美　井上慶太
石村泰宏　杉本美砂
牛嶋知佐子
グループどんぐり
渋谷政行　安達晶彦
真野鈴子
亜細亜堂
佐藤明　鎌田吉秀
柳瀬泰久　結束薫

動画協力
ＡＩＣ
OH！プロダクション





STREET FIGHTER II

シャフト
アニメワールド大阪
スタジオビクトリー
イマジン
無錫遠東動画
文成動画
孝仁動画
HAN-WOOL

[redacted]
石井康雄
佐村義一

[redacted]
山口善徳

背 景
小関睦夫

吉崎正樹　伊奈淳子
井置敦　荒井貞幸
木下和宏　小関陽子
武重洋二　甲斐政俊
長縄恭子　春日井直美
太田清美　伊奈涼子
田中直哉　平原さやか
マッドハウス
上原成代　猪田薫
岡田昌子
スタジオ風雅
永井一男
美術画房〈さなぎ〉
中座洋次
メカニカル舞台設定
アトリエ・ムサ
[redacted]
舞台設定協力
じゃっく
金村勝義　西倉力

仕 上
シャフト
久保田光俊　三橋曜子
三津間幸江　花尻和子
吉田美紀　西絵里子
スタジオキャッツ
工藤秀子　遠藤登志子
針生真由美　島貫恵美子
仕上協力
スタジオボギー
ＡＩＣ
無錫遠東動画
文成動画
上海朝陽動画
孝仁動画
HAN-WOOL
仕上検査
新垣純子　上谷秀夫

特殊効果
玉井節子　谷口久美子
鈴木華子　村上麻美
リスワーク
マキプロ

撮 影
スタジオぎゃろっぷ
羽山泰功　小堤勝哉
清水泰宏　田村洋
赤沢賢二　風村久生
荒川智志　小林徹
中冨広志　筒井義明
長谷川裕　菊川秀夫
加藤顕　荒川浩介
撮影協力
エース・クリエイション
斎藤秋男　松澤浩之
小林慎吾　喜多敏雄
和泉俊之　金碇あけみ
スタジオ・ジブリ撮影部
奥井敦　薮田順二
高橋わたる　古城環
ネガ編集
松尾浩（J.S.E）
山森重之（ジェイフイルム）

編集協力
ジェイ・フイルム

コンピューターアニメーション
ＣＧデザイナー　吉田昌彦
Ｍａｃペイント　葛西七美子
秋元央　茶谷美子
協力　プロセンスタジオ

[redacted]
東洋音響カモメ
齋藤昌利　中村佳央

録 音
ミキサー　名倉靖

オペレーター　大坪恵美　亀本美佳
アシスタント　岩村俊一

音響助手
吉野勝久

録音スタジオ
アバコクリエイテブスタジオ
タイトル　片山悟
台本印刷　シナリオプリント
現像　IMAGICA
DOLBY STEREO
一部上映館を除く
技術協力　森 幹生
コンチネンタルファーイースト株式会社

[redacted]
「恋しさとせつなさと心強さと」
アーティスト：篠原涼子with t.komuro
作詞・作曲・編曲：小室哲哉（EPIC・ソニーレコード）
挿入歌
「CRY」
アーティスト：BIG LIFE
作詞：手島いさむ
作曲：須原直史
編曲：BIG LIFE
（ソニーレコード）
「傷つきながら熱くなれ」
アーティスト：アルフライラ
作詞：戸沢暢美
作曲：ALPH-LYLA
編曲：ALPH-LYLA・鳥山雄司
エンディング・テーマ
「GooD-Luck」
アーティスト：篠原涼子with t.komuro
作詞・作曲・編曲：小室哲哉
（EPIC・ソニーレコード）

オリジナルサウンドトラックアルバム
ソニーレコード

音楽コーディネーター
吉見祐子

[redacted]
佐藤忠治

音楽スタジオ
サウンドバレィスタジオ

助監督
[redacted]

制作担当
[redacted]
宮田周治

制作進行
伊藤正弘　池田均

制作助手
荒西大介　諸井真紀子

制作協力
スタジオガゼル

[redacted]
沢田謙也
久保地美晴
愛知孝

文芸協力
藤村磨実也　外山草

ターゲットリサーチ協力
伊沢省二　伊沢勇介

宣伝プロデューサー
岩波幹朗（東映）
近藤正岳（東映）
相田光江（東映）
末吉恵子（東映）
脇坂守一（メイジャー）
風間康久（ＳＭＥ）

宣伝協力
メイジャー

協 力
日本長期信用銀行
I & S
王[redacted]
Special Thanks
CAPCOM
ALL STAFF

定価980円(本体951円)

T1061578160984

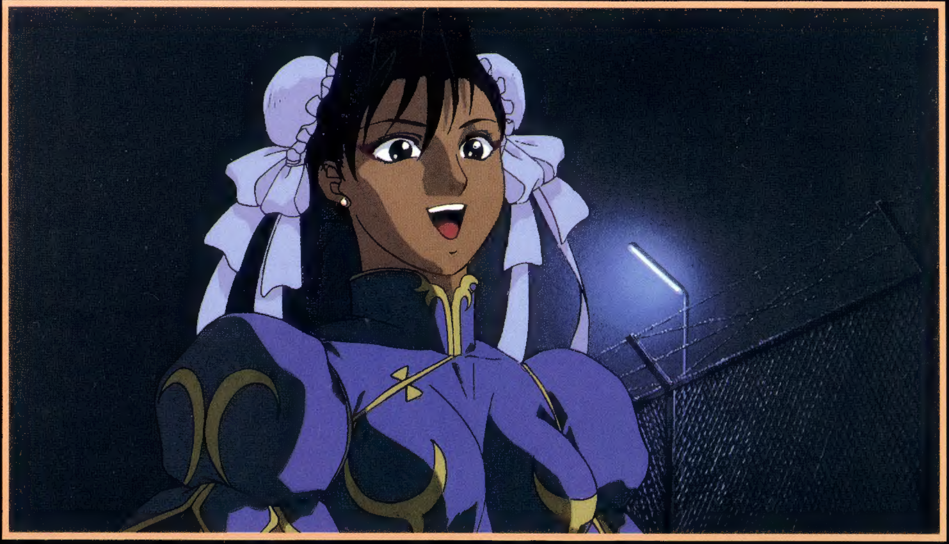
春麗



MAGNIFICENT WORLD OF Chun-Li

雑誌61578-16


MAGNIFICENT
WORLD OF
Chun-Li
STREET FIGHTER II
Illustrated by Yasuhiro Ohsima
©CAPCON







STREET FIGHTER II